# Stonekeep 2xCD

pełna wersja gry!!!

# CD-ACTION

Numer 06/99 (87)
Czerwiec 1999
Cena 14 zł 99 gr

® INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

Jagged Alliance 2

Recenzje:

Corsairs

Darkstone

GTA London 1969

Urodziny CDA

- fotoreportaż

www.silvershark.com.pl

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

Silver Shark

ISSN 1426-2916 06

FIRMA WYSYŁKOWA

# Wirtualny Świat®

WWW.WIRTUALNY.COM.PL

**kontakt z nami**

ADRES

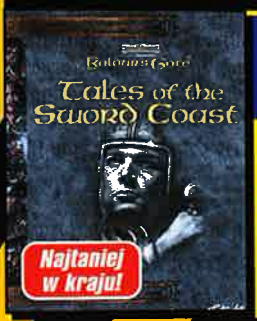
Skrytka pocztowa 25, 00-956, Warszawa 10
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

TELEFON & FAX

**(0-22) 673 68 04**

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

## ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

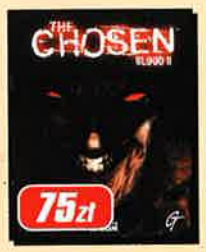



BALDUR'S GATE: OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY PL

Dodatkowe misje do największego hitu ostatnich miesięcy. Nowe przygody w świecie Forgotten Realms. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz oryginalny MOUSPAD.
PREMIERA Opowieści z Wybrzeża Mieczy: CZERWIEC '99

**WIRTUALNY ŚWIAT JEST POLECANY PRZEZ CD PROJEKT - WIODĄCEGO DYSTRYBUTORA GIER W POLSCE**

## CENY PONIŻEJ NORMY



## ◄ WIRTUALNY ŚWIAT POLECA ▼ WIRTUALNY ŚWIAT POLECA ►

THE SETTLERS III NOWE MISJE PL

Dodatek do jednej z najpopularniejszych gier ostatnich miesięcy. Zestaw Nowe Misje zawiera trzy wielkie kampanie z sześcioma misjami każda, 10 nowych misji do gry dla wielu graczy oraz Edytor Poziomów The Settlers III.

AIRLINE TYCOON PL

Airline Tycoon to manager, w którym gracz będzie musiał wykazać się umiętnościami zarządzania liniami lotniczymi. Należy planować zakupy samolotów, kalkulować ceny biletów i otwierać nowe połączenia do jak najatrakcyjniejszych miejsc na Ziemi.

THE SETTLERS III PL

Trzech różnych bogów: Jupiter, Horus i Ch'ih-Yu; trzy różne nacje specjalizujące w innych dziedzinach, 150 rozmaitych postaci, 30 grup zawodowych, 40 rodzajów budynków. PRZY ZAKUPIE GRY SETTLERS III - GRATIS SETTLERS I + T-SHIRT

BALDUR'S GATE PL

Najlepsza gra RPG wszechczasów. Olbrzymi świat pełen magii, potworów, tajemnic i walki. 5 CD. Największa polska lokalizacja. W pudełku mapa i książka. Tylko u nas przy zakupie gry Baldur's Gate otrzymasz oryginalny MOUSEPAD Baldur's Gate.

ANALOGOWO-CYFROWY PAD DO PC

PC POWER PAD PRO
Wybór pomiędzy joystikiem a padem. 6 x fire, autofire, autocentrowanie

TYLKO U NAS
KOSZTY WYSYŁKI
WLICZONE
W CENĘ PROGRAMU

## W NASZEJ OFERCIE ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ INNE GRY NA PC CD-ROM

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Abe's Exodus | 149 zł | Sid Mayer's Alfa Centauri | 155 zł | HoM& M 2: Price of Loyality | 79 zł |
| Civilization Call to Power | 159 zł | Star Wars: Encyklopedia | 129 zł | Hexen II | 69 zł |
| Commandos: Beyond the Call of Duty | 109 zł | Star Wars: Rouge Squadron | 159 zł | Imperium Galactica | 69 zł |
| European Airwar | 165 zł | TOCA 2 | 159 zł | Interstate 76 | 69 zł |
| Fifa 99 | 149 zł | Tomb Raider 3 | 155 zł | Książe i Tchórz | 55 zł |
| Final Fantasy VII | 165 zł | Unreal | 149 zł | Knights&Merchants PL | 49 zł |
| Footbol Manager 99 | 149 zł | X-Files The Games | 159 zł | Lemmings Pak | 49 zł |
| Get Medevil | 49 zł | A.D. 2044 | 45 zł | Quake | 69 zł |
| Heretic 2 | 149 zł | Armored Fist 2 | 59 zł | Pandemonim 2 | 79 zł |
| I.A.F. | 149 zł | Blood Omen: Legacy of Kain | 69 zł | Phantasmagoria | 69 zł |
| King Quest 8: Mask of Eternity | 155 zł | Creatures | 59 zł | Phantasmagoria 2 | 69 zł |
| Luftwaffe Commander | 155 zł | Croc | 59 zł | Redline Racer | 59 zł |
| Motoracer 2 | 145 zł | Dark Reign | 59 zł | Shadow over Riva | 49 zł |
| Ms. Age of Empires Rise of Rome Exp. | 169 zł | Dungeon Keeper PL | 55 zł | Spellcross - Ostatnia Bitwa PL | 49 zł |
| Quake 2 | 149 zł | Earth 2140 PL | 49 zł | Total Anihilation | 69 zł |
| Sin | 155 zł | Heroes of Might & Magic II | 99 zł | Wing Commander V | 79 zł |

## CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- **Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,**
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

- **Koszt wysyłki wliczony w cenę programu**
- Ceny zawierają podatek VAT
- Płacisz przy odbiorze przesyłki
- Program otrzymasz w ciągu 2-5 dni roboczych
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h

Firma Wysyłkowa

# PLANETA GIER®

Biuro handlowe: ul. Biskupia 48c lok. 1, 04-216 Warszawa,
tel./fax: (0-22) 879 72 53; 0-501 729 762
e-mail:planeta@planetagier.com.pl
Dzwoń: Pn - Pt od 8⁰⁰ - 18⁰⁰ (w pozostałe dni i godziny nagraj zamówienie na automat)

# Prezent na dzień dziecka

Zamów programy za minimum 99 zł a dostaniesz w prezencie kosmiczną koszulkę z alienem.

## W OFERCIE RÓWNIEŻ:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AGE OF EMPIRES - MISJE | 59,- | DEER HUNTER 2 | 99,- | MECH COMMANDER | 99,- |
| AGE OF EMPIRES - THE RISE OF ROME | 165,- | EUROPEAN AIR WAR | 165,- | MOTOCROSS MADNESS | 159,- |
| ARMY MEN II | 159,- | GANGSTERS | 149,- | PANDEMONIUM | 89,- |
| BEAVIS & BUTHEAD | 119,- | GRAND THEFT AUTO '76 NITRO RIDERS, | | POWER SLIDE | 149,- |
| BATTLEZONE - PACK | ☎ | OFICIAL FORMULA 1 RACING | 159,- | PREMIERE MANAGER '98 | 59,- |
| CHAMPIONSCHIP MANAGER 3 | 155,- | JEDI KNIGHT | 99,- | RAINBOW SIX | 155,- |
| COMBAT FLIGHT SIMULATOR | 209,- | KINGDOMS | ☎ | RAINBOW SIX - MISJE | 99,- |
| COMMANDOS - BEYOND THE CALL DUTY | 109,- | LEW LEON - PL | 49,- | RIVAL - PL | 99,- |
| | | LOMAX - PL | 49,- | TOTAL ANNIHILATION | ☎ |
| | | LUFTWAFFE COMMANDER | 149,- | UNREAL TOURNAMENT | ☎ |

... I WIELE INNYCH

● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ●

Zamówienia złożone do godziny 15.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia. Minimalna wartość zamówienia 99 zł.

# Spis treści


## Zawartość Cover CD
Zawartość Cover CD 8

## Gry przegląd
Discworld Noir 14
MDK 2 15
Kingpin 16
Baldur's Gate: Tales of The Sword Coast 18
Devastator 20
Warhammer 40K: Rites of War 22
Silent Hunter 2 24

## Za pięć dwunasta
Attack of the Saucerman 25
Saga: Rage of the Vikings PL 26
V-Rally Multiplayer Championship Edition 28

## Gry recenzje
Lander 30
Dink Smallwood 32
Commandos: Beyond the Call of Duty 34
Lands of Lore 3 36
Viva Football 40
Silver 42
Blood 2: Nightmare Levels 44
Corsairs 46
Pool Shark 50
GTA London 1969 52
Starshot: The Space Circus 54
CyberStrike 2 56
Seven Kingdoms 2 58
Jimmy White's 2: Cueball 60
Darkstone 62
SonicR 66
Jagged Alliance 2 68
RollerCoaster Tycoon 72
Requiem: Avenging Angel 74
WarZone 2100 78
Bird Hunting Upland Edition 81
Starsiege 82

## Różności
Monkey Island Bounty Pack 84
Świnka
Heroes of Might & Magic 3 85
Poradnik
Urodziny CDA 88
Scena komputerowa 94
Na Luzie 96
Pomocna Dłoń 98

## Programy użytkowe
Przyjazne testy z komputera 100
Geografia 101
Kulturystyka 102
Język niemiecki w praktyce - ćwiczenia i testy 1 104
CD Auto 105
Ortografia 106
Diskkeeper 4.0 108
Poznaję cyferki 110

## Sprzęt
Abit BX6 2.0 112
Phillips PCA424DK 113
Phillips CDRW400 114
Astar PV-878P+ 115
Phillips DSS350 116
Twincomm EP-R56E Multitech MT5600ZDVX 117
Prima N@vigator Prima N@vigator Pro 118
Destiny D4, D5 120
Destiny D1, D2, D3 121

## Inne
Prenumerata z gadżetami 125
Action Redaction 126
Tipsy 130


## Indeks gier

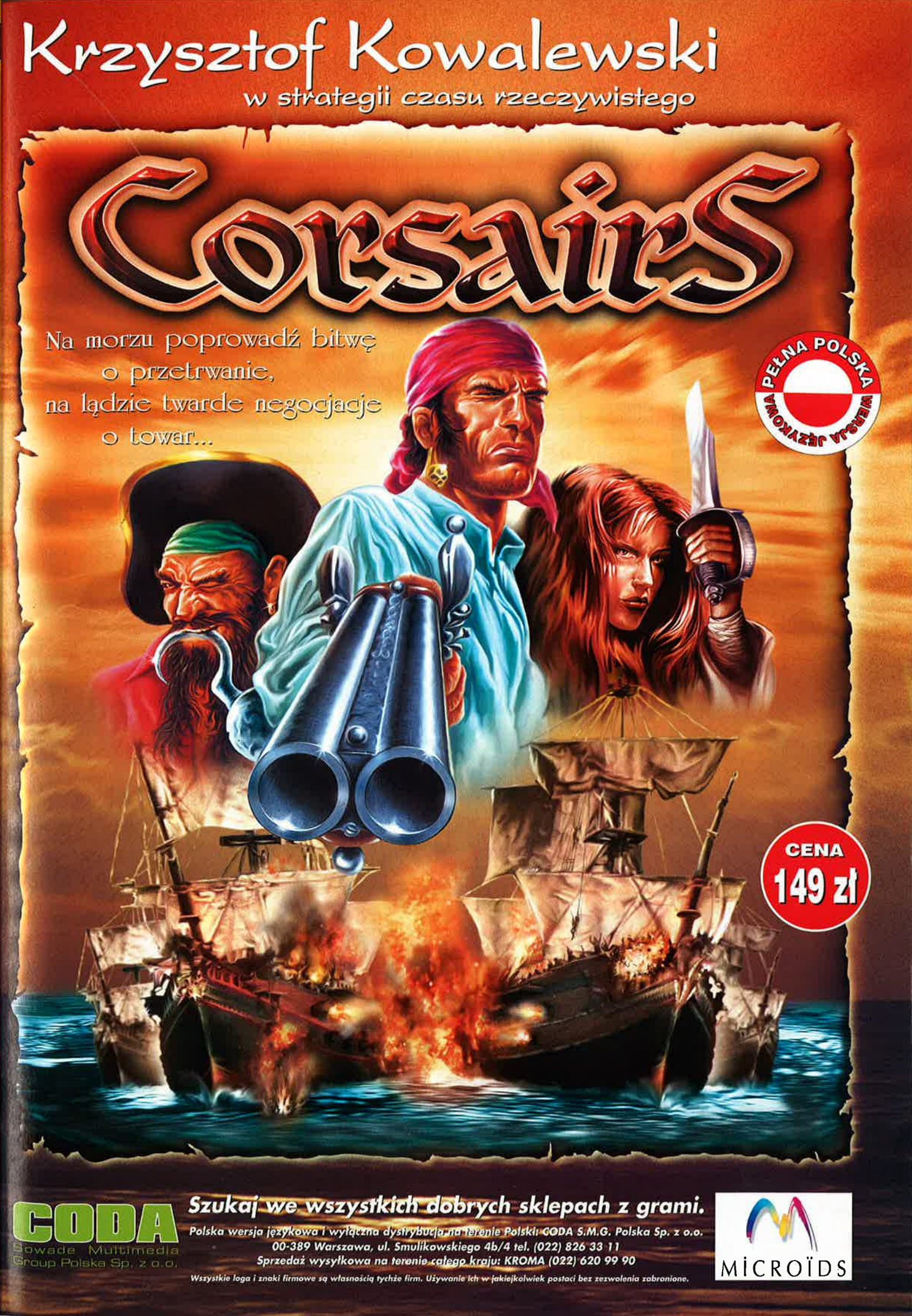

Attack of the Saucerman - 25
Baldur's Gate: Tales of The Sword Coast - 18
Bird Hunting Upland Edition - 81
Blood 2: Nightmare Levels - 44
Commandos: Beyond the Call of Duty - 34
Corsairs - 46
CyberStrike 2 - 56
Darkstone - 62
Devastator - 20
Dink Smallwood - 32
Discworld Noir - 14
GTA London 1969 - 52
Heroes of Might & Magic 3 - 85
Jagged Alliance 2 - 68
Jimmy White's 2: Cueball - 60
Kingpin - 16
Lander - 30
Lands of Lore 3 - 36
MDK 2 - 15
Monkey Island Bounty Pack - 84
Pool Shark - 50
Requiem: Avenging Angel - 74
RollerCoaster Tycoon - 72
Saga: Rage of the Vikings PL - 26
Seven Kingdoms 2 - 58
Silent Hunter 2 - 24
Silver - 42
SonicR - 66
Starshot: The Space Circus - 54
Starsiege - 82
Viva Football - 40
V-Rally Multiplayer Championship Edition - 28
Warhammer 40K: Rites of War - 22
WarZone 2100 - 78

# Krzysztof Kowalewski

## w strategii czasu rzeczywistego

# Corsairs

Na morzu poprowadź bitwę
o przetrwanie,
na lądzie twarde negocjacje
o towar...



PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

CENA 149 zł

**Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami.**

Polska wersja językowa i wyłączna dystrybucja na terenie Polski: CODA S.M.G. Polska Sp. z o.o.
00-389 Warszawa, ul. Smulikowskiego 4b/4 tel. (022) 826 33 11
Sprzedaż wysyłkowa na terenie całego kraju: KROMA (022) 620 99 90

CODA
Sowade Multimedia Group Polska Sp. z o.o.

MICROÏDS

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

CD-ACTION

e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 37
Czerwiec 99

**Redakcja**

Zbigniew Bański
*redaktor naczelny*

Jerzy Poprawa
*z-ca redaktora naczelnego*

**Zespół redakcyjny**

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

**Stali współpracownicy**

Łukasz Bonczol, Guillaume Charroux (Francja), Brenda Garneau (Kanada), Michał Krasnodębski, Piotr Lasoń, Maciej Jakubski, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawiccy

**Redaktor Techniczny**

Jacek Sawicki

**Projekt graficzny
Skład komputerowy**

Jacek Sawicki
Beata Haratym

**Wydawca**

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
*Dyrektor Wydawnictwa*

**Biuro obsługi klienta**

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Krzysztof Herla
*Kierownik biura*

Daniel Śniegoń
*Prenumerata*

**Reklama**

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

**Druk**

Poligrafia S.A.
ul. Górna 21 Kielce

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.
Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.
Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

# A ja na to jak na lato

Zbyszek: Przeglądam sobie właśnie nasz najnowszy numer CD-Action i co widzę: korsarze, kulturyści, ataki ufoludków na latających spodkach. Wszystko to pachnie sezonem ogórkowym, który zaczyna się latem. Najbardziej jednak podoba mi się to, że właśnie mówimy już o lecie...

Jurek: Na samo brzmienie słowa lato słodki dreszcz przeszedł mi po plecach i pot wystąpił na czoło. Po pierwsze wyobraziłem sobie, jak by to było miło poleżeć na złotych piaskach lazurowego wybrzeża i pooglądać sobie kształtne dzie..., chciałem powiedzieć wydmy. Zaraz jednak uzmysłowiłem sobie, że przecież lato nie oznacza dla nas beztroskiego leniuchowania. Wprost przeciwnie. Dla nas wakacje to okres naprawdę wytężonej pracy.

Zbyszek: No właśnie. Zapowiada się bardzo pracowity czas, bo po pierwsze chcielibyśmy zdać wam relację z targów E3. Tym razem nie odbyły się w Atlancie a w mieście Aniołów, czyli Los Angeles. Nie do uwierzenia, jakie gry zapowiadają się na drugą połowę tego roku! W tej sprawie jednak proponuję spotkać się za miesiąc. W lipcowym CD-Action gorące wieści z E3! A co teraz?

Jurek: Niektórzy z Was pewnie dziwią się, że postanowiliśmy zdekonspirować się i opublikowaliśmy fotoreportaż z urodzinowej balangi. No cóż, na chodzącego dyskobola zasłużyliście sobie już dawno, a naszych twarzy sami domagaliście się w listach (nie wiem, czy wiedzieliście, o co prosicie, ale to już inna sprawa). Żałuję tylko, że nie możemy zamieścić screenów z części nieoficjalnej. No ale cóż, nie chcemy Was gorszyć; w końcu wielu z Was sądzi, że jesteśmy poważnymi ludźmi, a te zdjęcia mogłyby nadszarpnąć naszą reputację i narazić nas na rozmaite oskarżenia...

Zbyszek: Przy okazji chcielibyśmy poruszyć kilka spraw organizacyjnych. Często w listach pojawiają się te same problemy i teraz zbiorczo odpowiemy na Wasze pytania.

Jurek: A zatem: nie pytajcie się nas, jakie gry w pełnej wersji damy za dwa, trzy, cztery itd. miesiące. Czemu? Po pierwsze sami tego nie jesteśmy pewni. Często w ostatniej chwili wszystko staje na głowie, pewne na 100% gry z rozmaitych przyczyn nie pojawią się lub pojawią się później, a w ich miejsce wchodzą inne, zwykle atrakcyjniejsze. Po drugie jest to nasza słodka tajemnica i nie zamierzamy zbyt wcześnie odkrywać wszystkich kart. Możemy tylko zapewnić, że pełne wersje gier będą nadal publikowane i będziemy się starać, by były jak najnowsze i najgłośniejsze.

Zbyszek: Tu przy okazji dygresja. Czasami piszecie "czemu daliście grę X, która w sklepie kosztuje tyle i tyle, a nie daliście gry, która jest tańsza, a jednocześnie lepsza". To czy dana gra jest lepsza czy gorsza od innej, to już sprawa subiektywna i trudno na ten temat dyskutować. Natomiast cena pojedynczego egzemplarza gry w sklepie ma się nijak do ceny płaconej przy zakupie jej praw do publikacji. Często gra, która kosztuje w sklepie np. 60 zł jest dużo droższa niż ta, która kosztuje Was w detalu dwa razy tyle.

Jurek: Nie pytajcie też, ile nas te pełne wersje kosztują. Dżentelmeni o pieniądzach nie rozmawiają! W każdym razie są to naprawdę duże pieniądze. Gdyby było ianczej, pełne wersje gier byłyby w każdym polskim piśmie o grach...

Zbyszek: Nasza strona WWW była do tej pory trochę zaniedbana...

Jurek: Była. Zapewne stali bywalcy zauważyli już, że teraz jest już częściej aktualizowana. Możemy też obiecać, że wkrótce (miejmy nadzieję, że wtedy gdy czytacie te słowa) wszystkie brakujące opcje będą funkcjonować.

Zbyszek: Obiecaliśmy Wam nowe menu na CD. Jest już ono w fazie ostatnich testów. Jak dobrze pójdzie, to zobaczycie je jeszcze w czasie wakacji. Tu pośpiech nie jest wskazany, gdyż chcemy mieć 100% pewności, że menu będzie funkcjonować poprawnie na każdym możliwym PC-cie.

Jurek: Pytacie się też, jak można zostać redaktorami CDA. Sprawa nie jest prosta, gdyż jak na razie mamy skompletowany zespół (włącznie z rezerwowymi) i po prostu nie widzimy potrzeby angażowania kolejnych ludzi. Tym niemniej każdy z Was może spróbować zamieścić na łamach CDA jakiś swój tekst (np. solucję do ulubionej gry, poradniki etc.) - stając się tym samym naszym współpracownikiem. Prosimy tylko, by takie rzeczy przysyłać nagrane na dyskietkach, gdyż wklepywanie cudzych tekstów nie należy do naszych ulubionych zajęć. Za opublikowane artykuły otrzymacie normalne honoraria autorskie.

Zbyszek: Nic też nie stoi na przeszkodzie, abyście nadsyłali nam swoje programy, dodatkowe levele do gier, ikony itd. Z chęcią zamieścimy je na CD.

Jurek: Zgodnie też z Waszymi sugestiami, od tego numeru zaczynamy zamieszczać na CD patche do gier.

Zbyszek: I tyle spraw urzędowych. Miejmy nadzieję, że teraz wiecie już wszystko, co chcieliście wiedzieć?

Zapraszamy więc do lektury najnowszego CDA!

Teraz zabieramy się za przymierzanie mundurków karcerskich, bo wyjazd na obóz tuż tuż.

Druh Zbyszek i druh Jurek

*Zbigniew Bański* *Jerzy Poprawa*

# SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft COMPUTER SOFTWARE

(0-94) 346-11-59 ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

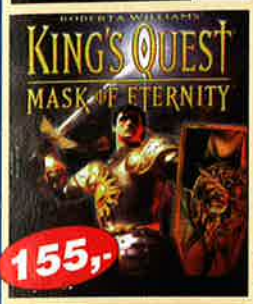
odwiedź nas w Internecie: **www.timsoft.pl**

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20 maja 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **C6** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**

**UWAGA PROMOCJA!!!** Do każdego zamówienia bezpłatnie: karta rabatowa, kolorowy katalog.
Zamawiając 2 lub więcej programów (łącznie z programami edukacyjnymi) otrzymasz dodatkowo:
- plakat lub podkładkę pod mysz - jeśli jedną z gier oznaczono w cenniku literą "I" lub "M",
- Pad SV230* (PC, dwa przyciski fire, autofire) - jeśli jedną z gier oznaczono w cenniku literą "P".

*)Pad zostanie umieszczony na paragonie z ceną 25 zł. Kwotę tę odejmiemy od sumy zamówienia.



**UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wielu poniższych programów oraz demo EuroPlus+ i innych programów YDP.**

**ABC CHEMII**
Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

**JĘZYK NIEMIECKI**
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

**Język POLSKI Liceum MATURA**
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

**ORTOMANIA**
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

**JĘZYK ANGIELSKI**
Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

**MATEMATYKA kl. VII i VIII**
Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!

**GEOGRAFIA**
Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.

**HISTORIA**
Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.

**MatMania**
Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań

**BRZDĄC**
Brzdąc to **4**, kolorowe programy - **WYCINANKA, CYMBAŁKI, UKŁADANKA (PUZZLE), KOLOROWANKA.**
Jest programem przeznaczonym dla dzieci w wieku **przedszkolnym**. Może także służyć wspólnej pracy rodziców i dzieci.

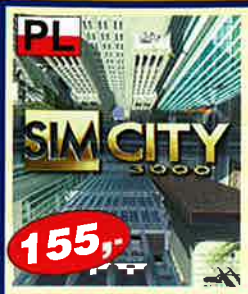
**ZAGADKI LWA LEONA**
Gra łącząca zabawę i logiczne myślenie w jedno, gra dla małych i dużych. Sprawdź się w trzech krainach: dżungli, podwodnym świecie i na biegunie. Nad wszystkim góruje konflikt bohaterskiego lwa Leona z nieustająco pędzącym do przodu zegarem.

**PITFALL**
Legendarna przygodówka powraca! Jako John Harry Jr. uwolnij swego ojca z rąk Zakeiua. Wspaniała przygoda w dżungli na 13 różnych poziomach stoi przed Tobą. Rewelacyjna, filmowej jakości animacja oraz autentyczne dźwięki dżungli uroz mają Twoją wyprawę. Skacz, biegaj i walcz...

**Profesor Henry – Słownictwo**
Nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 7000 słów, zwrotów i idiomów angielskich! Henry to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik melodyczny, powtórki, 6 godzin nagrań.

**Profesor Klaus – Słownictwo**
Nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 9000 słów, zwrotów i idiomów niemieckich! Klaus to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik melodyczny, powtórki, 7 godzin nagrań.

**WINDOWS DRAW 5**
Pakiet 4 programów graficznych wraz z biblioteką ponad 20 000 cliparów i zdjęć, ponad 100 szablonów.
**Windows Draw** -grafika wektorowa,
**PhotoMagic** - grafika bitowa,
**Instant 3D** -grafika 3D,
**Grafika Internetowa.**



## CENNIK GIER PC CD-ROM

| | | |
|---|---|---|
| | Ace Ventura-Psi Detektyw | 69,00 |
| | Age of Empires 2 | 229,00 |
| P | Age of Mist | 159,95 |
| M | Age of Sail | 49,00 |
| M | Air Warior III 3DFX | 89,00 |
| | Airline Tycoon | 69,95 |
| I | Alfa Centauri | 155,00 |
| I | Alien vs Predator | 159,95 |
| M | Ancient Conquest | 99,95 |
| | Anno 1602 PL | 155,00 |
| I | Armored Fist 2 | 59,95 |
| | Army Man 2 | 159,95 |
| N | Baldurs Gate PL | 155,00 |
| | Battle Isle II+misje PL | 29,95 |
| P | Battle of Britain | 155,95 |
| M | Battlegr.-Napoleon in Russia | 89,00 |
| M | Battlegr.-Prelude to Waterloo | 89,00 |
| M | Battleground - Shiloh | 49,00 |
| P | Betrayal at Antara | 69,95 |
| P | Birthright | 69,95 |
| | Blood 2 | 69,95 |
| I | C&C Red Alert+Count&Aftermath | 122,00 |
| I | C&C Tiberian Sun | 159,95 |
| P | Caesar 2 | 69,95 |
| P | Caesar 3 | 155,00 |
| M | Capitalism + | 59,95 |
| M | Castrol Honda Superbike | 146,00 |
| | Championship Manager 3 | 155,00 |
| | Championship Manager 97/98 | 119,00 |
| P | Chesmaster 5500 | 49,95 |
| | Civilization:Call to Power | 169,95 |
| | Colin Mcrae Rally | 159,95 |
| | Commandos | 155,00 |
| | Commandos-Mission 2 | 109,00 |
| P | Creatures 2:Life Kit | 59,00 |
| P | Creatures Deluxe | 49,95 |
| I | Croc | 59,95 |
| I | Crusader No Remorse | 29,90 |
| P | Darkstone | 155,95 |
| M | Daytona USA Deluxe | 99,00 |
| P | Definitive Wargame Collection 2 | 129,95 |
| | Delta Force | 155,00 |
| I | Descent 3 | 159,95 |
| | Destruction Derby II | 39,95 |
| M | Double Agent | 49,95 |
| | Duke Nukem 3D | 79,00 |
| I | Dune 2000 | 99,95 |
| I | Dungeon Keeper | 59,95 |
| I | Dungeon Keeper 2 | 159,95 |
| | Earth 2140 + Misje | 49,95 |
| | Earth Worm Jim | 49,95 |
| P | East Front 2 | 155,95 |
| M | Echelon | 69,95 |
| | Emergency | 49,95 |
| M | Excalibur | 79,00 |
| | Excessive Speed | 59,95 |
| | Extreme Assault PL | 29,90 |
| I | F-16 Aggressor | 155,00 |
| M | Fall Weiss 1939 | 59,95 |
| | Fallout | 59,95 |
| | Fallout 2 | 155,00 |
| M | Fields of Fire | 59,95 |
| I | FIFA '1999 | 155,00 |
| | Fighting Force (3Dfx) | 99,95 |
| P | Final Liberation - Warhammer | 49,95 |
| P | Fly! | 155,95 |
| | Flying Saucer | 29,95 |
| | Future Cop L.A.P.D. | 99,95 |
| | Gangsters | 149,95 |
| | Get Medieval | 49,95 |
| M | Grand Prix Champ. J.H.'98 | 146,00 |
| M | Great Battles of Alexander | 69,95 |
| M | Great Battles of Caesar | 79,95 |
| M | Great Battles of Hannibal | 79,95 |
| P | GTA-London-Misje | 89,95 |
| | Hearts of Darkness | 155,00 |
| P | Heavy Gear | 49,95 |
| | Heretic 2 | 155,00 |
| P | HERKULES | 149,95 |
| | Heroes of Migh & Magic | 49,95 |
| | Heroes Of Might & Magic 2 | 99,95 |
| | Heroes Of Might & Magic 3 | 145,00 |
| P | Hexen II | 49,95 |
| P | Hidden & Dangerous | 159,95 |
| | Hopkins FBI | 69,00 |
| | Icarus PL | 79,95 |
| M | IF-22 wersja 5.0 | 99,95 |
| M | iF/A 18 E Carrier | 99,00 |
| M | IM1A2 Abrams | 49,00 |
| P | Imperialism | 49,00 |
| P | Imperialism 2-Age of Exploration | 155,00 |
| M | Industry Giant | 79,00 |
| M | Insane Speedway 2 | 79,95 |
| | Jack Orlando | 49,95 |
| N | Jagged Alliance 2 PL | 69,95 |
| P | King's Quest 8 | 155,00 |
| I | KingPin | 159,95 |
| I | KKND | 59,95 |
| | Knights & Merchants | 49,95 |
| I | Książe i Tchórz | 59,95 |
| | Kupiec | 39,90 |
| I | Lands of Lore II | 59,95 |
| I | Lands of Lore III | 155,00 |
| P | Larry 6 | 69,95 |
| | Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów | 14,95 |
| I | Lego Konstruktor (po polsku!) | 155,00 |
| I | Lego Loco (po polsku!) | 155,00 |
| | Lemings Pak | 49,95 |
| M | Liberation Day | 79,95 |
| M | Liga Polska Manager'98 | 99,95 |
| | Lomax | 49,00 |
| P | Lord of Magic | 69,95 |
| P | Lords of the Realms 2 | 69,95 |
| P | Luftwafe Commander | 149,00 |
| P | Lula Virtual Baby (od 18 lat) | 59,95 |
| P | Lula: the Sexy Empire (od 18 lat) | 69,00 |
| | M.A.X. 2 | 79,95 |
| I | Magic & Mayhem | 155,00 |
| | Man Of War | 29,95 |
| | Mayday | 49,95 |
| P | Megapak 9 | 99,95 |
| | Mortal Kombat 4 | 145,00 |
| | Mortyr | 99,95 |
| P | Nascar Racing 2 | 69,95 |
| P | Nascar Revolution | 155,00 |
| I | NBA 99 | 155,00 |
| I | Need for Speed 3 | 155,00 |
| M | North vs South | 149,00 |
| | Olympic Games | 59,95 |
| M | Operational Art Of War | 59,95 |
| P | Panzer Commander | 155,00 |
| P | Panzer General II | 69,00 |
| P | PGA Golf | 159,95 |
| P | Phantasmagoria | 69,95 |
| P | Phantasmagoria 2 | 69,95 |
| P | Pinball 3D | 69,95 |
| | Pinball Timeshock | 59,95 |
| P | Pitfall | 49,95 |
| I | Popolous 3: The Beginning | 155,00 |
| | Postal | 59,95 |
| P | Propilot '98 | 69,95 |
| P | Pyl | 149,95 |
| | Quake 2 Extrem.Net Pak | 79,00 |
| | Quake II | 155,00 |
| | Quake II Ground Zero | 99,95 |
| | Quake II Reckogning | 99,95 |
| P | Quest for Glory V: Dragon Fire | 159,95 |
| | Rage of Mages | 69,95 |
| P | Railroad Tycoon 2 | 155,00 |
| P | Railroad Tycoon 2: Century Mission | 69,95 |
| P | Rainbow 6 | 155,00 |
| P | Rainbow 6 Eagle Watch (misje) | 89,00 |
| | Realms Of Arkania | 29,95 |
| I | Recoil | 99,95 |
| P | Red Baron 2 | 69,95 |
| I | Redguard | 159,95 |
| I | Redline | 155,00 |
| | Redline Racers | 59,95 |
| | Requiem-Avenging Angel | 159,00 |
| I | Resident Evil 2 | 155,00 |
| P | Return to Krondor | 155,00 |
| | Rival Realms PL | 99,95 |
| | Saga Rage of Vikings PL | 69,00 |
| P | Sanitarium | 155,00 |
| | Scorcher | 29,95 |
| M | Semper Fi | 79,00 |
| | Sensible Soccer '98 | 59,95 |
| | Settlers | 19,95 |
| | Settlers 2 | 39,95 |
| | Settlers 3 | 145,00 |
| | Settlers II Misje PL | 19,95 |
| M | Seven Kingdoms | 79,00 |
| | Shadows Over Riva | 29,95 |
| | Shogo | 69,95 |
| I | Sid Meier's Gettysburg | 59,95 |
| P | Silent Hunter Commander Edit. | 155,00 |
| | Sim Ant | 59,95 |
| I | Sim City 2000 | 59,95 |
| I | Sim City 3000 PL | 155,00 |
| M | Spearhead | 149,00 |
| | Speed Busters | 99,95 |
| | Spellcross | 49,95 |
| | Star Wars: Rogue Squad | 179,00 |
| M | Star Wars: Supremacy | 119,00 |
| | Star Wars:X-Wing Aliance | 199,00 |
| | Starcraft | 155,00 |
| | Starcraft: Brood War | 79,00 |
| I | Superbike World Championship | 155,00 |
| I | Syndycate Wars | 29,95 |
| | Terminator 2029 | 14,95 |
| I | Test Drive 4x4 | 155,00 |
| I | Theme Hospital | 59,95 |
| | Thief-The Dark Projct | 155,00 |
| P | Thrust, Twist & Turn | 155,95 |
| M | Thunder Brigade | 89,00 |
| | TOCA 2 | 169,95 |
| | Tomb Raider 2 | 129,95 |
| | Tomb Raider 3 | 155,00 |
| | Total Ann.Battle Tactics | 99,95 |
| | Total Annihilation | 69,95 |
| P | UFO'S | 39,95 |
| P | Ultimate Soccer Man. 98/99 | 49,95 |
| M | Ultra Fighters | 79,00 |
| M | Vangers | 59,95 |
| P | Viper Racing | 155,00 |
| M | Virtua Fighter 2 | 99,95 |
| | Virtual Chess II | 99,00 |
| I | VIVA Football | 155,00 |
| | Wages Of War | 59,95 |
| P | War Wind | 59,95 |
| | Warcraft II Delux Edition | 69,00 |
| P | Warhammer 40000 Chaos Gate | 155,00 |
| | Warzone 2100 | 155,00 |
| I | Wing Commander Prophecy | 59,95 |
| M | Wrecking Crew | 69,00 |
| | Wyspa 7 Skarbów PL | 29,95 |
| I | X Games Pro Boarder | 155,00 |
| | X-Wing Collector Series | 165,00 |
| P | Zagadki Lwa Leona | 49,95 |
| P | Zork-Grand Inquistor | 49,95 |

# ZAWARTOŚĆ COVER CD

*Przypominamy, że:*

*- żółte tło - gra/program w pełnej wersji*
*- zielone tło - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich*
*- czerwone tło - gra wymaga akceleratora, by chciała działać*
*- niebieskie tło - gra nie potrzebuje akceleratora*

*Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi. Warto więc poczytać sobie dokumentację dem.*

*Uwaga: Ponieważ niektóre z dem automatycznie depakują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam co najmniej 100 Mb wolnego miejsca. W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie. A co zrobić, gdy nie masz na C: tyle miejsca? Na przykład tak: zmienić nazwę lub wykasować katalog Temp na C:. Przekopiować demo na HDD, do partycji, w której mamy dużo miejsca. Rozpakować ręcznie demo. Demo założy sobie własny Temp w tymże katalogu (ale pamiętajcie, że musicie mieć tam tyle miejsca, by po przekopiowaniu dema zostało jeszcze co najmniej 100 Mb wolnego!). Następnie demo zacznie się instalować z tego katalogu do wybranego przez Was miejsca. Po zakończeniu instalacji usuwamy niepotrzebne już demo i Temp (o ile sam się nie zlikwidował) i przywracamy katalog Temp na C:. I po problemie! (A jeśli nie masz Tempa w katalogu głównym na C:, to zajrzyj do katalogu Windows.)*

*Uwaga 2: Nie sugerujcie się zanadto wymaganiami sprzętowymi dema; często są one (mimo iż podane przez producenta!) dość mocno niezgodne z rzeczywistością. Najlepiej po prostu spróbować zainstalować dane demo, które teoretycznie nie powinno pójść na Waszym sprzęcie. Czasem zdarzają się bardzo przyjemne niespodzianki!*

# Kolekcja CDA nr 12

## STONEKEEP

***(Interplay)***

Stoneekep jest już grą dość wiekową - tym niemniej dla fanów RPG wiecznie młodą, bo ma ona status gry kultowej (tak przynajmniej zapewniali redakcyjni RPGowcy). Jak na swój czas powalała niesamowitą grafiką (ta troszkę się już zestarzała... ale nadal ma klasę), dźwiękiem i wspaniałym klimatem oraz grywalnością. Bo jest w niej to, co fani RPG cenią najbardziej: odpowiednio zawikłana i przepojona magią fabuła, dość skomplikowane zasady, sporo walki (w czasie rzeczywistym; AI wroga jest całkiem, całkiem... to też ważne!) - i jeszcze więcej do myślenia.

Fabuła - jak zawsze zresztą - opowiada o epickiej walce bohatera ze Złem, które zaatakowało spokojny dotąd świat. Zemsta i przywrócenie porządku - oto Twój cel. A właściwie Twej drużyny, gdyż jak przystało na RPG, kompletujemy sobie kilku (4) współpracowników do tego zbożnego zadania. Grać można myszką lub klawiaturą (albo i jednym, i drugim). Myślę, że wystarczy to, by zachęcić tych, dla których trzy magiczne literki: RPG są biletem do innego, wspanialszego świata...

Klawiszologia

Kursory - poruszanie się (lub W/A/D/S)
Journal

| | |
|---|---|
| 1 | - pierwsza strona |
| 2 | - notes |
| 3 | - runy (stosowanie magii) |
| 4 | - podpowiedzi |
| 5 | - ekwipunek |
| 6/TAB | - mapa |
| PgUp/Down | - przewijanie stron |

Game Controls

| | |
|---|---|
| F2 | - save |
| F3 | - teksty w formie napisów |
| F4 | - load |
| F5/F6 | - poziom muzyki (głośność) |
| F7/F8 | - poziom sfx |
| F9 | - speeche on/off |
| F10 | - quit |
| F11 | - jaskrawość ekranu |
| O | - opcje |
| I | - inventory |
| J | - journal (dziennik) |

**Wymagania minimalne:486/66, 8 Mb Ram, DOS, CDx2, 40 Mb na HDD SVGA/VGA, Wymagania sugerowane:Pentium, 16 Mb Ram, CDx4, SVGA, DOS.**

# ZAWARTOŚĆ COVER CD

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier(*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

| | |
|---|---|
| Timeshock pinball | - 07/99 - |
| FA/18 Hornet 3.0 symulator lotu | - 08/12 - |
| Eastern Front turowa strategia | - 09/99 - |
| Flying Corps symulator lotu (I wojna) | - 10/98 - |
| Alone in the Dark 3 przygodówka w 3D | - 11/98 - |
| GT Racing'99 symulator jazdy | - 12/99 - |
| Prisoner of Ice przygodówka (horror) | - 01/99 - |
| FX Fighter Turbo - karate | - 02/99 |
| Motor Mash zręcznościówka + samochody | - 03/99 - |
| Spec Ops komandosi w 3D | - 04/99 - |
| Prost GP Formula 1 | - 04/99 - |
| Dark Colony | - 05/99 - RTS |
| Stonekeep | - 06/99 -RPG |

(*) - Spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000 itd.).

## Constructor 2: Street Wars

***(Studio 3 Interactive)***

Doskonały RTS, łączący to, co ostatnio modne: symulację rozwoju miasta i... gangsterstwo. A wszystko to nacechowane specyficznym humorem i na domiar okraszone ładną grafiką. Czyli - grać, nie umierać. :) Demo potrzebuje około 45 Mb na HDD.

**Wymagania: P133, 32 Mb Ram, DirectX, Win95/98**

## Mars Maniacs

***(Church of Electronic Entertainment)***

Dynamiczna ścigałka powiedzmy w klimatach Deathkarz. Tyle tylko, że ścigamy się czymś, co przypomina skrzyżowanie poduszkowca z samochodem. Xtra grafika! Demo zajmuje około 31 Mb. Dwa pojazdy, dwa tory, jeden tryb wyścigów.

Uwaga: Demo nie będzie chodzić na niektórych wersjach procesorów Cyrix.

Uwaga 2: Po uruchomieniu setupu radzę raczej wybrać opcję „custom", która umożliwi ustawienie wybranego miejsca docelowego na rozpakowanie dema oraz wyboru posiadanego akceleratora.

Klawiszologia

| | |
|---|---|
| Kursory | - sterowanie |
| Shift | - gaz |
| 1/2 | - widoki |

**Wymagania: P166, 32MB RAM, Win95/98/NT, 4MB 3D card, DirectX 6**

## V-Rally

***(Infogrames)***

Extra wyścigówka! Demo daje dostęp do trybu time trial; tam mamy do wyboru m.in. 10 pojazdów z możliwością edycji ich parametrów, możliwość jazdy w trybie ghost car itd. A przy okazji posłuchajcie oprawy dźwiękowej (tak muzyki, jak i reakcji kibiców w Hiszpanii). Demo potrzebuje 32 Mb na HDD.

Klawiszologia

| | |
|---|---|
| A | - gaz |
| Z | - hamulec |
| C/V | - prawo/lewo |
| G/B | - zmiana biegów (o ile nie mamy automatycznej skrzyni) |
| F1-... | - ujęcia kamer |
| S | - najazd kamery |
| X | - widok wstecz |

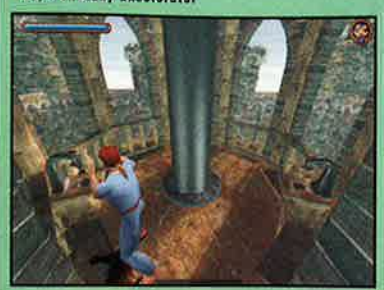
**Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98, DirectX, akcelerator**

## Tunguska

***(Project Two Interactive)***

Taka dość dziwna gra, bo łączy elementy przygodówki i... gry karate (w 3D). W skrócie: jesteś w tajemniczym zamku i musisz go spenetrować. Praktycznie każdy, kogo spotkasz, to potencjalny przeciwnik... Demo potrzebuje około 60 Mb na HDD.

**Wymagania: P166, 32 Mb Ram, DirectX, Win95/98, wskazany akcelerator**



## Puma Street Soccer

***(Pixelstorm)***

Piłka nożna, ale w tzw. „ulicznym" wydaniu. W demie możecie zmierzyć z sobą reprezentacje Włoch i Anglii. Cała klawiszologia (szczegółowo opisana) jest w katalogu z demem. Demo wymaga około 64 Mb na HDD.

**Wymagania: P133 (lepiej P200), 32 Mb Ram, Win95/98, DirectX, akcelerator**

## Close Approach

***(Abstarct Worlds)***

Cóż, czkawka po filmie Armageddon, :) w skrzyżowaniu z grą Asteroids + symulator lotu. Musisz udaremnić uderzenie wielkiego asteroidu w Ziemię. W sumie - czemu nie? Zdumiewające, że wszystko jakoś mieści się w niecałych... 2 Mb!!! Całe sterowanie (w sumie myszka + parę klawiszy) macie w helpie. Demo zawiera 3 levele gry.

**Wymagania: P75, 16MB RAM, Win95/98/NT, DirectX**

# ZAWARTOŚĆ COVER CD

## Railroad Tycoon II: The Second Century
***(PopTop Software)***

Jest to demo packa z misjami do RT2. Nie wymaga jednak posiadania zainstalowanej gry RT2. Tj. demo, bo pełna wersja będzie tego wymagać. Zawiera 3 osobne (pełne) scenariusze i tutorial, nie ma natomiast muzyki, sekwencji video itp. Baardzo obszerny help jest w katalogu z demem. Wszystko razem zajmuje 78 Mb.

**Wymagania: P133, 16 Mb Ram, SVGA i monitor wytrzymujące 1024x768, Win95/98**

## Gromada
***(Buka Entertainment)***

I jeszcze jedna gra made in Russia. Ale proszę mi tu się nie krzywić - to naprawdę fajna gra akcji z bardzo ciekawą, niecodzienną grafiką, wspomaganą przez akcelerator. Jej akcja dzieje się zaś pod wodą! Coś jakby Recoil czy inny BattleZone w połączeniu z typową grą akcji... Do wyboru 3 różne misje. Demko potrzebuje około 27 Mb. Naprawdę fajna gierka! (a i tytuł swojsko brzmi).

Klawiszologia

| | |
|---|---|
| LMB | - ruch |
| RMB | - atak |
| 1-4 | - wybór broni |
| kursory | - sterowanie |

**Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95/98, DirectX, akcelerator**

## Apache Havoc
***(Empire)***

Symulator lotu helikopterem. A właściwie dwoma: AH64D Apache Longbow i MIL 28N Havoc-B. Demo zawiera opcję „free flight" oraz jeden scenariusz (misję). A resztę to już trzeba samemu zobaczyć, bo język tego nie opisze... Demo zajmuje około 117 Mb na HDD. Klawiszologia podana jest w bardzo (bardzo!) okrojonej wersji. Całość - w dokumentacji dema.

Klawiszologia

| | |
|---|---|
| Ctrl + Q | koniec misji |
| Ctrl + X | koniec gry |
| P | pauza |
| Ctrl + = | szybszy upływ czasu |
| Ctrl + - | wolniejszy upływ czasu |
| R | hamulec rotora |
| B | hamulec kół podwozia |
| Z | rotor ogonowy w lewo |
| X | rotor ogonowy w prawo |
| T | trymowanie |
| G | auto-pilot |
| Backspace | kolejna broń |
| Spacja | ognia! |
| L | rakiety Hellfire |
| C | chaff |
| F | flary |
| J | zakłócanie radaru wroga |
| Insert | radar na ziemię |
| Home | radar na powietrze (tj. na cele w powietrzu) |
| Numpad 0 | następny cel |
| N | noktowizory |
| Ctrl + F | gaśnice |
| F1 - F4 | kamery (także z CTRL + F...) od wewnątrz |
| F5/F6/F7/F9/F10/F11 | rozmaite ujęcia kamery z zewnątrz. Można też kombinować z tymi klawiszami + Alt lub CTRL; to da jeszcze inne ujęcia. |

Uwaga: Problemy z deinstalacją? Jeśli po próbie deinstalacji pojawi się ekranik deinstalatora i nic się nie dzieje - nie pękać. CTRL-ALT-DEL, zamykamy (END TASK) ten program - i wtedy deinstalator ruszy. No cóż, demo...

**Wymagania: P166, 32MB RAM, Win95/98, DirectX 6, ew. akcelerator**

## 3D Block
***(Alexander Gashov)***

Mutacja Tetrisa - nie dość, że musimy układać klocki, to jeszcze trzeba pilnować, by pasowały do siebie kolorami. Ot, taki drobiazg, zajmujący niecały 1 Mb.

**Wymagania: dowolny PC z Win'95/98**

## North vs. South
***(Interactive Magic)***

I jeszcze raz strategia osadzona w realiach wojny secesyjnej... W demie możecie stoczyć (w wersji bazującej na historycznych faktach) bitwę pod Brandy Station, tak po stronie Unii, jak i Konfederacji. Wszystko o grze i zasadach - w dokumentacji. Demo potrzebuje ponad 65 Mb na HDD i wstępnie rozpakowuje się na C:\Temp.

**Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95, DirectX**

## ChessPartner 4.1

Po prostu szachy. Wyglądają całkiem nieźle, a i jak ktoś gra na amatorskim poziomie, to nie powinien narzekać na AI komputera. Całość zajmuje jakieś 7 Mb na HDD.

**Wymagania: 486, 16MB RAM, Win95/98/NT**

## Digging Jim
***(Persei Entertainment)***

Boulder Dash - to była gra! Łazimy po jaskiniach, zbierając diamenty i unikając spadających głazów. A omawiane tutaj demko to praktycznie 100% klon tejże gry. Po prostu klasyka i warto ją sobie przypomnieć. Wersja shareware zawiera 20 jaskiń i zajmuje niecałe 7 Mb. Naciśnij F12, by zyskać podpowiedź i F1 - by przejść do następnej jaskini.

**Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98/NT 4, DirectX**

# ZAMAWIAJĄC WIĘCEJ NIŻ 1 GRĘ NIE PŁACISZ ZA PRZESYŁKĘ*!

(*koszt wysyłki wynosi 5,05 zł.)

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

## SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

| | |
|---|---|
| BLASTER | 19,95 |
| EMERGENCY | 49,95 |
| EARTH 2140 Wydanie specjalne | 49,95 |
| FLYING SAUCER | 49,95 |
| GOLD GAMES 2 | 129,95 |
| JACK ORLANDO | 49,95 |
| MAN OF WAR | 49,95 |
| MAYDAY | 49,95 |
| SHADOWS OVER RIVA | 49,95 |
| SPELLCROSS | 49,95 |
| EUROLETTER 1.0 | 49,95 |
| DESIGNER 6.0 | 49,95 |
| PICTURE PUBLISHER 6.0 | 49,95 |
| WINDOWS DRAW 5.0 | 49,95 |

TopWare INTERACTIVE

## TERAZ MOŻESZ ZAMÓWIĆ GRY BEZPOŚREDNIO W TOPWARE!

TopWare Programy sp. z o.o.
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: tel.: 033 81 30 316, fax: 033 81 30 304,
www.topware.pl, e-mail: sales@topware.pl

# ZAWARTOŚĆ COVER CD

## Starsiege
***(Dynamix)***

Ponownie mechy! (Ich fani mają dziś dobry dzień :)). A właściwie Herce, no ale dla większości graczy, nie obytych w temacie, to i tak na jedno wychodzi. Demo oferuje 4 misje treningowe i 2 kampanijne scenariusze. Klawiszologia itp. jest tak obszerna, że nie ma szans, by ją w jakikolwiek sensowny sposób streścić. Dlatego możemy Was tylko odesłać do dokumentacji zawartej w katalogu z demem. Tam jest to nie tylko opisane, ale i jest bardzo ładny screen z obłożenia klawiaturki. Demo wymaga 90 Mb na HDD.
Uwaga: Wstępnie depakuje się do C:\Temp i tam też trzeba mieć około setki Mb wolnego...

**Wymagania: P200 lub P166 z dopalaczem, 32MB RAM, Win95/98/NT 4.0, DirectX 6**

## Sports Car GT
***(EA Sports)***

Całkiem sympatyczna ścigałka. Do wyboru 3 samochody (z edycją ich parametrów), 1 tor, tryb quick race, 3 oponentów, 5 okrążeń. A wszystko razem zajmuje 28 mb na HDD. Sugeruję grać na akcelerowanej maszynie. :)

Klawiszologia:

| | |
|---|---|
| F2-F5 | - rozmaite bajerki: HUD on/off itp. |
| F12 | - screenshot |
| 5 | - niebo i tło (background) on/off |
| 1-3 | - ujęcia kamer |
| Backspace | - widok wstecz |
| F11 | - automatyczna/ręczna skrzynia biegów |
| N | - efekty dźwiękowe on/off |
| P | - pauza |
| H | - klakson |

**Wymagania: P166, 16MB, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator**

## MechWarrior 3
***(Sierra)***

MechWarriory - czyli olbrzymie roboty bojowe mają swoich zagorzałych fanów. Jeśli do nich się zaliczasz - spróbuj swego szczęścia w nowej przygodzie! Demo gry zawiera tylko misję instant action (i możliwość multiplayera). Zawiera się w około 90 Mb. Niestety, nie korzysta z akceleratora, co daje się mocno odczuć (ale z drugiej strony to tylko dość wczesne demko...).

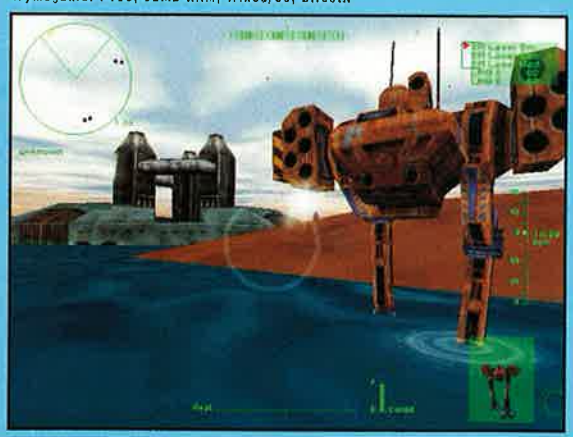
Uwaga: Przy instalacji na początku program będzie usiłował namówić Was na rejestrację. Wybierz cancel.

Uwaga 2: Demo jest dość grymaśne i kapryśne; sam potrzebowałem trzech podejść, by zmusić je do posłuchu. Jeśli sypie Ci się, zrestartuj komputer i spróbuj jeszcze raz - aż do skutku. Klawiszologia podana jest w ogromnym skrócie; dokładne info znajdziecie w dokumentacji dema.

Klawiszologia

| | |
|---|---|
| Kursory | - sterowanie |
| Spacja | - ognia |
| Enter | - wybór broni |
| E | - namierz następnego wroga |
| CTRL-E | - namierz najbliższego wroga |
| 1-0 | - szybkość mecha |
| J | - skoki (jump jet) |
| R | - radar |
| D | - uszkodzenia (display) |
| H | - HUD |
| Esc | - pauza |
| F12 | - informacja o misji |

**Wymagania: P166, 32MB RAM, Win95/98, DirectX**



## Dragon Castle
***(MistKeep)***

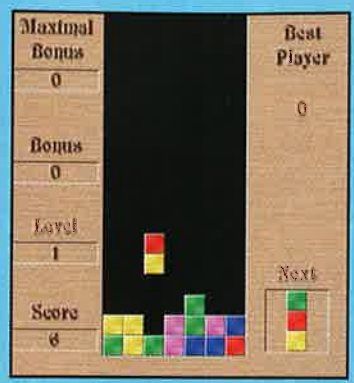
Pełna wersja freewareowej gierki, zajmująca jakieś 12 Mb. Jeśli lubisz cykl powieści fantasy „jeźdźcy smoków", to dobrze trafiłeś. Tu też jeździmy wierzchem na smokach, walcząc z wrogimi armiami. No ale niestety wrażenia wizualne, nawet z akceleratorem, są nienadzwyczajne. Dobrze, że autorzy byli tego świadomi i puścili grę za darmo... A propos: jest w niej jakieś 20 etapów.

**Wymagania: P166, 32MB RAM, Win95/98, 2MB SVGA, DirectX 6.1**

## 3D Block
***(Alexander Gashov)***

Mutacja Tetrisa - nie dość, że musimy układać klocki, to jeszcze trzeba pilnować, by pasowały do siebie kolorami. Ot, taki drobiazg, zajmujący niecały 1 Mb.

**Wymagania: dowolny PC z Win'95/98**




## Aargon
***(Twilight Games)***

Gra logiczno-zręcznościowa, nawiązująca do legendarnej Lasermanii jeszcze z 8-bitowców. Mówiąc krótko: musisz tak poprowadzić promień lasera, korzystając m.in. z obrotowych luster, by ten uderzył w wyznaczone cele. Brzmi prosto... ale gra się znakomicie; gra mocno wciąga. Wersja shareware oferuje aż 31 poziomów! I trzeba na to niecałe 6 Mb na HDD. O sterowaniu nie ma co mówić - wszystko robi się myszką, a zresztą gra ma wbudowaną obszerną instrukcję. Warto zagrać!

**Wymagania: P120, 16MB RAM, Win95/98, 2MB SVGA, DirectX 6.0**

## Starshot: Space Circus Fever
***(Infogrames)***

Sympatyczna gra akcji + elementy przygodówki w 3D, w bardzo atrakcyjnej (kolory!) grafice. Niby dla dzieciaków, ale i starsi pogrywali z przyjemnością. Coś pomiędzy Sonickiem i np. Gex czy Croc... Więcej o niej - w dziale recenzji w tym CDA.

Uwaga: U mnie sama rozpakowała się do C:\Temp (zajęła tam 16 Mb) i automatycznie się uruchomiła, bez jakiejkolwiek dodatkowej instalacji czy działania z mej strony.

**Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95/98, DirectX**

# ZAWARTOŚĆ COVER CD

## Storm
***(Buka Entertainment)***

Hm, coś jak, powiedzmy, Incoming czy inny G-Police: szalejemy za sterami latającej maszyny uzbrojonej po zęby i kosimy fale wrogów. Efektowne wizualnie, o ile się ma akcelerator.

Uwaga: Po zdepakowaniu dema (jakieś 24 Mb na HDD) wejdź do katalogu (w tym demie) BIN i wybierz setup. Tam ustaw sobie, czy chcesz mieć grafikę akcelerowaną czy nie (w „option") i kliknij na single game.

Klawiszologia

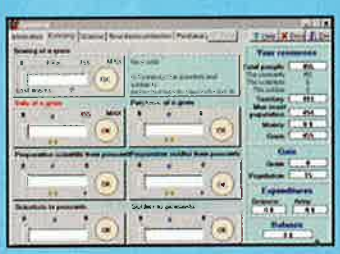
E - w górę
R/Y - namierzanie celu (?)
A - w lewo
D - w prawo
F - naprzód
Spacja - wstecz
X - w dół
M - mapa
F3-F5 - ujęcia kamer

**Wymagania: P200, 32MB RAM, Win95/98, DirectX, Direct3D**

## General
***(Dmitri Gusarov)***

Baaardzo skomplikowana gra geo-polityczna; symulator... państwa! Jeśli gustujecie w grach typu Stars!, to dobrze trafiliście; będziecie zachwyceni. Jeśli nie - pewnie się wystraszycie jej złożoności i nie będziecie zadowoleni, że grafika nie jest nadzwyczajna. Ale dla strategów to chyba nie jest najważniejsze? Szczegóły w helpie gry. Demo potrzebuje zaledwie jakieś 2 Mb. Milej i długiej zabawy...

**Wymagania: 486, Win 95/98, SVGA**



## Corsairs
***(Microids)***

Ojejku! Każdy, kto pamięta nieśmiertelnych Pirates jeszcze z C-64, Amigi lub 286, popłacze się z radości. Tak, to praktycznie ta sama gra (choć nie jest to remake!), wszelako rozbudowana na miarę końca XX wieku. A dla niekumatych: coś pomiędzy RTSem, strategią, przygodówką, Colonization i Bóg wie czym jeszcze. Po prostu jesteśmy piratami na morzach południowych. Poszukiwania skarbów, abordaże, walki okrętów... Musicie to zobaczyć! Demo oferuje tutorial, umożliwiający opanowanie wszystkich potrzebnych piratom specjalności, a także pojedynczą przygodę. O samej grze piszemy obszernie w tym numerze CDA. Demo zajmuje jakieś 83 Mb. Więcej o sterowaniu - w dokumentacji dema.

Klawiszologia

Uwaga: Mała litera włącza daną opcję, duża ją wyłącza (np. a lub A to nie to samo...).

A - zaznacza wszystkie statki na mapie
C - zaznacza piracki okręt i centruje na nim obraz
D - poziom detalizmu grafiki
M - info o mieście
S - save
W - salwa z lewej burty
X - a teraz z prawej
Spacja - i z obu naraz!
+/- - tempo gry
TAB - wieści od gubernatora

**Wymagania: P133, 32MB RAM, Win95/98, DirectX 6**

## 1945: Operation Konrad
***(Kamikaze Wargames Designers)***

Turowa, klasyczna wręcz (zasadami) strategia, rozgrywająca się wiosną 1945 w Budapeszcie i okolicach. W demie masz 14 tur jednej misji. Ale autorzy się nie popisali i odpuścili sobie w demie AI wroga. Tj. musisz tutaj sterować wojskami obu stron... Demo zajmuje niecałe 7 Mb.

**Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98/NT, 1MB SVGA**

## Twisted Minds
***(Modern Games)***

Dość dziwna gra logiczno-zręcznościowa (tym niemniej potrafi wycisnąć wszystkie soki z szarych komórek), i to z akcelerowaną grafiką. Zajmuje jakieś 7 Mb, oferuje (w wersji demo) 1 stół, 10 leveli, tutorial. Takie ni to Tetris, ni warcaby, troszkę japońskiego go i pac-mana na dodatek... Spróbujcie!

**Wymagania: P90, 16 Mb Ram, SVGA, Win'95/98, wskazany akcelerator, DirectX**

## Indeks dem

- Aargon
- Apache vs Havoc
- ChessPartner 4.1
- Close Approach
- Constructor 2: Street Wars
- Corsairs
- Digging Jim
- Dragon Castle
- General
- Gromada
- Mars Maniac
- MechWarrior 3
- North vs. South
- Puma Street Soccer
- Railroad Tycoon II: The Second Century
- Sports Car GT
- Starshot: Space Circus Fever
- Starsiege
- Storm
- Tunguska
- V-Rally

### Shareware

• Asystent - polski organizer. Fajny drobiażdżek.
• Free Disk Space - podaje informacje o wielkości partycji, wolnego miejsca itp. (forma graficzna do zdefiniowania; sporo możliwości wyboru) + parę innych bajerów).
• WinAmp 2.11 - najnowsza wersja popularnego playera.
• Wykresik - polski program, rysuje wykres zadanej funkcji.

### PROGRAMY

• Katalog CD - kataloguje zawartość Cdków.
• Ortografia - jak sama nazwa wskazuje, program do nauki ortografii. Na pewno wielu się przyda...
• DiskKeeper - tylko pod Windows NT; defragmentator dysku.

### EXTRAS

• Bonus 1 - rozmaite bajerki: ikony, kursory, tapety, śmieszne i pożyteczne programiki, screen-savery, muzyczki MIDI, dodatkowe proste gierki, polski mag o grach, theme-packi itp., itd. W tym także dodatkowe wozy do NFS3 i Carmageddon 2!!!
• Bonus 2 - tipsy po polsku, trainery, edytory gier, programy do grzebania w grach, dodatkowe levele do znanych gier, save'y itd.
• Kącik FPP - Quake 1&2, Duke Nuke'm, Unreal, HalfLife: użytki, nowe levele, dodatkowe bronie, boty itd.
• Scena komputerowa - stuff z kilku najnowszych parties (w tym dwóch polskich), własna twórczość czytelników, polski mag itd.
• Patche - patche do gier:
Anno 1602, Imperialism 2 1.02, Insane , Speedway 2, Knight & merchants PL, North vs South, Pro Pinball - Timeshock, Pro Pinball - Big Race USA, Railroad Tycoon 2, Requiem: Avenging Angels 1.1, RollerCoaster Tycoon Settlers 3 PL, Spec Ops, Stonekeep, Uprising 2
• Symfonia 2000 - avik pokazujący laserowy show, który niedługo będzie można zobaczyć w kilku miastach Polski.

MAM PROBLEM Z... DARK COLONY
Tipsy działają tylko w single misjach! A jak je wpisać? Klikamy kursorem na chat-bar (u dołu ekranu) i wpisujemy co potrzeba...

# Świat Dysku Bez Rincewinda!!!

**To brzmi prawie jak herezja, ale taka jest prawda. Tym razem w grze osadzonej w Świecie Dysku zabraknie nieudolnego maga Rincewinda i jego nieodłącznego Bagażu. Nie powinno to zbytnio wszystkich dziwić, gdyż już po premierze Discworld 2: Missing Presumed Terry Pratchett zapowiadał, że następny tytuł z cyklu Discworld będzie czymś zupełnie innym. I zanosi się na to, iż tak właśnie będzie.**

ELD

Jestem pewien, że większość naszych czytelników miała już niewątpliwą przyjemność zapoznać się ze Światem Dysku. Czy to za pośrednictwem wspaniałych książek Pana Pratchetta, czy też z którąś z dwóch komputerowych części Discworlda. Nie będę się więc rozpisywał na temat twórczości Pratchetta i Discworlda. Kto nie miał okazji, musi to po prostu nadrobić i udać się do najbliższej księgarni. Chociaż nie będzie to aż tak konieczne jak w przypadku Discworld i Discworld 2: Missing Presumed. Może fani Pratchetta poczują się rozczarowani (tak jak i ja), ale tym razem fabuła gry nie ma nic wspólnego z którąkolwiek z książek Anglika. Chociaż akcja Discworld Noir rozgrywa się przede wszystkim w Ankh Morpork. W odróżnieniu od poprzedniczek, nie będzie także przygodówką. Z jednej strony to dobrze. Nie zostaniemy przynajmniej obdarzeni kolejną seryjną przygodówką (vide tasiemcowe produkcje Sierry), ale z drugiej strony trochę żal Rincewinda.

Tym razem główny bohater ma na imię Lewton i jest byłym nocnym stróżem, a obecnie pierwszym prywatnym detektywem w Świecie Dysku. Terenem jego działania są najciemniejsze zakamarki Ankh Morpork, czyli sławetne Mroki. Wiedzie mu się dość nieszczególnie, aż do dnia, w którym w jego biurze zjawia się piękna blondynka. Brzmi znajomo? I dobrze, bo Discworld Noir pełnymi garściami czerpie inspirację z klasycznych filmów kryminalnych, jak np. Sokół Maltański. Nie będę wam zdradzał więcej szczegółów dotyczących fabuły. Tym bardziej, że jest ona bardzo nieliniowa. Gra toczy się dokładnie tak jak w filmowym kryminale. Każdego można podejrzewać i każdy może okazać się przestępcą. Możesz być tylko pewien, iż czyste sumienie ma Lewton. Cała reszta bohaterów to same tajemnice i niespodzianki. Najważniejsze, że o przebiegu gry decydujesz ty jako Lewton.

No dobra, zdradzę chociaż imiona kilku ważniejszych postaci. Tajemnicza blond piękność nazywa się Carlotta von Uberwald. Kolejną kobietą w tej rozgrywce jest była narzeczona Lewtona Ilsa. Dużo na pewno namiesza archeolog Two Conkers oraz troll o słodko brzmiącym imieniu Horst. To na razie musi wam wystarczyć. Mam nadzieje, że wasza ciekawość została rozpalona równie mocno jak moja?

Obydwie pierwsze części komputerowego Discworlda odznaczały się rewelacyjną grafiką. Nie inaczej jest w przypadku Discworld Noir. Tym bardziej, iż podobno Lewton & Co. zostali stworzeni na engine Quake! Przyznam szczerze; mnie to też lekko zaszokowało. Po co do przygodówki engine Quake? Nawet jeżeli jest to 3D przygodówka, to trochę mi to nie pasowało. Ale okazało się, że autorzy wybrali engine Quake, gdyż uważają, iż tylko on jest w stanie oddać wiernie klimat Mroków.

Wszystkie lokacje są w pełni trójwymiarowe i... mroczne. ;) Co widać doskonale na screenach zamieszczonych obok. Lokacje będą również renderowane w czasie rzeczywistym (jak w dobrym FPP ;)). Autorzy nawet żartują, że Discworld 4 będzie shooterem. ;) Czemu nie? Krótko mówiąc; ze screenów wynika jasno, iż grafice Discworld nie będzie można nic zarzucić.

Znakiem firmowym obu pierwszych części Świata Dysku był bez wątpienia jeden z członków Monty Pythona, Eric Idle, który użyczał swojego głosu Rincewindowi. Tym razem jednak Erica Idle, podobnie jak tego fajtłapy maga, zabraknie. Głównym bohaterom głosów użyczyli m.in. znany w Polsce z sitcomu Czerwony Karzeł Robert Llewellyn oraz Kate Robbins, Rob Braydon, Nigel Planer.

Discworld Noir powinien pojawić się w sklepach późną wiosną. Zapowiada się spory przygodówkowy hit, który z pewnością śmiało będzie mógł konkurować z Gabriel Knight 3. Tym bardziej, że między nami mówiąc Discworld Noir zapowiada się o wiele bardziej ciekawie. A tak poza tym, to Terry Pratchett ma chyba więcej fanów niż Gabriel. Jednym z nich jestem ja, więc z niecierpliwością wypatruję tego tytułu. ■

**Discworld Noir**
***GT Interactive***

## Zupełnie Nowe!

### • PIRACI W ODWROCIE?

Sąd Rejonowy we Wrocławiu Śródmieście w kwietniu b.r. wydał wyrok skazujący pirata rozpowszechniającego na giełdzie nielegalnie kopiowane programy na karę sześciu miesięcy pozbawienia wolności. Jest to pierwszy znany nam wyrok, w którym osoba oskarżona o łamanie praw autorskich została skazana na karę pozbawienia wolności.

### • WODA ŻYCIA

Aqua to poniekąd sequel Archimedean Dynasty. Wszelako jeśli można mówić o "pokrewieństwie" tych gier pod wzg. fabuły (nadal akcja dzieje się pod wodą i prowadzimy tego samego najemnika) czy zasad, to grafika w Aqua stoi o kilka poziomów wyżej od pierwowzoru. A to m.in. dzięki zastosowaniu nowego engine, o naprawdę rewelacyjnych możliwościach. W połączeniu z Voodoo 3 (!) - dopiero tej klasy dopalka pokaże wszystko, na co grę stać - to, co widzimy na ekranie po prostu zwali gracza z nóg. Zresztą sami popatrzcie.

### • LARA POWRACA

Premiera TR 2 Gold powinna nastąpić 11'99. TR4 zapowiadany jest - roboczo - na luty przyszłego roku. Obie gry mają obsługiwać dodatkowe rozkazy procesora Pentium 3 i naturalnie bardzo wskazane będzie posiadanie porządnego akceleratora.

### • CARMAGEDDON-ON LINE!

W listopadzie tego roku psychole powinni doczekać się 3-ciej części Carmageddona. Jednocześnie wystartuje też on-line'owa wersja tej gry!

### • QUAKE 2 KOMPILACJA

Quake II Quad Damage to kompilacja oryginalnego Q2 i packów: The Reckoning, Ground Zero oraz Net Pack: Extremities. Już wkrótce w sklepach.

### • UPGRADE ALPHY CENTAURI

I to całkowicie za darmo - na oficjalnym serwisie gry. Optymalizuje przebieg gry, poprawia AI oraz dodaje nową cechę terenu: The Borehole Clusters. Jeśli producent nie będzie miał nic przeciwko, wrzucimy ją wkrótce na CD.

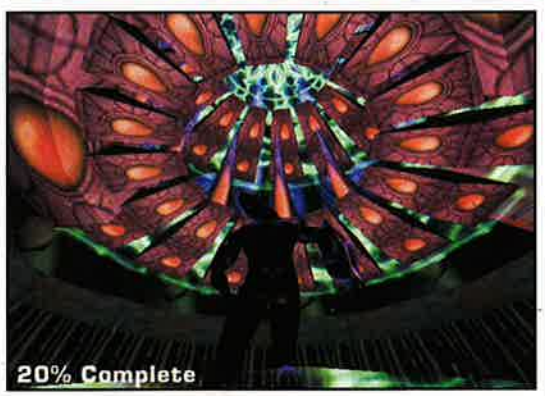
### • MILIONY PC

Czy ktoś z Was zastanawiał się kiedyś, ileż to milionów PC pracuje obecnie w

# "Murder Death Kill" po raz drugi

**Trzy literki pozornie nic nie znaczące, dla niektórych mogą zapowiadać potężną dawkę nowej, zabawnej, nie odkrytej, pełnej niespodzianek przygody, której pierwsza część dawno temu się już odbyła i zapewne została w pamięci wielu graczy. Za stworzenie drugiej części przygody zabrali się twórcy hitowego Baldur's Gate, co oczywiście budzi nadzieje na kolejny przebój godny poświęcenia kilku czy może kilkunastu nocy. Dziwi jedynie nieco duża różnica gatunkowa między obydwoma tytułami.**

JASPIN




Druga część dość nowatorskiej jak na tamte czasy (jakieś dwa lata temu) giery MDK puka już głośno do drzwi sklepowych i wymusza na takich jak ja głoszenie dobrej nowiny o jej rychłym nadejściu. Pewność, że jest to dobra nowina wynika z przecieków wychodzących od czasu do czasu od twórców, którzy zapowiadają starą gierę w zupełnie nowej, odmienionej, nie do poznania powłoce. Przez "dwójkę" przewijać się będą znane już z pierwszej części elementy, z których warte wspomnienia są postać Kurta - jednego z głównych bohaterów, jego przylegający do ciała czarny strój z różnymi skrytkami na technologicznie zaawansowane zabawki obronne, charakterystyczny helm oraz przewijające się przez całą fabułę humorystyczne wstawki, które z powodzeniem występowały w "jedynce".

Miłośnicy zabawy z perspektywy trzeciej osoby, czyli prościej mówiąc - TPP, powinni znaleźć coś dla siebie, gdyż MDK 2 nie rezygnuje ze sposobu kierowania postacią znanego z MDK numer jeden. Z nowinek czekają na graczy dwie nowe postacie, które obronią nieświadomych, jak zwykle, niczego Ziemian przed inwazją niegrzecznych, jak zwykle, Obcych. Obok starego znajomego Kurta znajdą się jego przyjaciele: potworzasty nieco geniusz naukowy Dr Hawkins oraz twór pana doktora, sześciorogi robot o wyglądzie psa uwielbiający palić dla rozrywki najlepsze kubańskie cygara. Mając do wyboru trzy postacie z tak zgrabnej i uroczej gromadki, należy nastawić się na rozmaite w giercowaniu każdą z nich. W zależności od tego, kogo wybierzemy na swego bohatera należy przygotować się na zastosowanie odmiennych taktyk ataku, obrony oraz możliwości wykorzystania różnych narzędzi (będących we władaniu określonego bohatera) służących eksterminacji obcych. A takowych sporo będzie wypełniać trudną, wymagającą wiele umiejętności wędrówkę. Około 20 nowych wrogich postaci do wybicia, przerażających nie tylko pod względem wyposażenia, ale i wyglądu godnego przedstawiciela zapomnianej przez wszystkich galaktyki położonej w najodleglejszych krańcach Wszechświata.

Grafika, tak jak poprzednim razem, starać się będzie z całych sił wywołać opadnięcie szczęki u wszystkich - bez względu na to, jak doświadczonych w podziwianiu trójwymiarowych widoków graczy lokuje natomiast, podobnie jak całą grę, cechować będzie niezwykłość, niepozykalność oraz przedziwny wygląd. W każdym razie miłośnicy tradycyjnych korytarzy składających się ze stabilnych, masywnych cegieł, głazów, stropów czy innych znanych elementów architektonicznych powinni porzucić myśl o zetknięciu się z podobnymi elementami w MDK 2. Na kolorowych, niczym z bajki statkach kosmicznych, obcych, wrogich galaktykach po brzegi naszpikowanych obcymi i ich ultranowoczesnym wyposażeniem, asteroidach oraz w innych nie do zakwalifikowania lokacjach odbywać się będzie cała międzygalaktyczna bijatyka: Kurt, Doktorek lub piesek Max kontra Obcy.

Masa nowych, grywalnych poziomów naszpikowanych czystą akcją w swym najlepszym wydaniu, wygląd giery, o której się jeszcze użytkownikom nie śniło, a także poprawienie wszystkiego co tylko możliwe w stosunku do części pierwszej - wszystko to będzie miał zagwarantowane gracz, który zdecyduje się na zakup MDK 2.

Nowi wrogowie, nowa bronie do wykorzystania (między innymi znacznie ulepszony kask snajperski na wyposażeniu Kurta), grafika na miarę naszych czasów oraz przede wszystkim nieprzeciętny, na przyzwoitym, a nawet wyższym poziomie humor mają szansę wywindować drugą część MDK na pierwsze miejsca list przebojów. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem i "dwójka" zawierać będzie w sobie o niebo lepsze cechy "jedynki" z dodatkiem nowych, nowatorskich pomysłów, giera z pewnością zagości na długi czas w sercu graczy miłujących nie tylko zwariowane produkcje TPP ze znaczną przewagą cech FPP. Jak zwykle czas odkryje wszystkie tajemnice... ■

MDK 2
*Bioware*

## Zupełnie Nowe!

naszych domach i biurach? Aby Was nie zaszokować, to zdradzę, że w 1990 było ich niemal 100 mln. W 1995 - 222 mln. Ile zatem może być w 4 lata później? Otóż - 384 miliony!!! Okrągle pół miliarda PCtów powinno funkcjonować pod koniec roku 2000. Miliard osiągniemy gdzieś po roku 2005. Kurczę blade! W Polsce jest ich trochę mniej.

### • WILD, WILD WEST

W Hameryce :) pojawi się na początku lipca film pod tym właśnie tytułem. Jednocześnie Southpeak wyda opartą na nim grę. Wcielamy się w dwóch agentów bezpieczeństwa (którzy, nawiasem mówiąc, bardzo się nie lubią...); ich zadaniem jest uniemożliwienie zamachu na prezydenta Granta. Akcja, przygoda, humor, niesamowite bronie i extra grafika - tego można się spodziewać.

### • CHAIN OF COMMAND

Izraelscy weterani rozmaitych wojen majstrują grę on-line, będącą symulacją działań piechoty na polu walki w czasie II wojny światowej (Normandia, rok 1944).

### • PRZEMOCY - NON!

Powiedzieli sobie francuscy dystrybutorzy. W efekcie wycofano z rynku (albo nie wprowadzono do dystrybucji...) kilka tytułów. Są to: Resident Evil II, Unreal, Sanitarium, Wild 9, Grand Theft Auto i Carmageddon II. No proszę, mamy lepiej jak we Francji! (Chociaż pod tym względem...)

### • UNREAL PACK

Gdy w końcu udało Ci się uciec z planety, na pokładzie niewielkiego statku, to okazało się, że... brak paliwa czasem jest bardzo wkurzający. :) Twój dryfujący pojazd został przechwycony przez wojskowy krążownik. Problem w tym, że statek ten leci z misją ratowniczą na planetę, z której dopiero co uciekłeś! Co więcej - dostałeś tzw. "propozycję nie do odrzucenia". Masz odnaleźć zaginiony statek! Tak mniej więcej rozpoczyna się wprowadzenie do nowego packa z misjami do Unreala. A w nim: 3 nowe bronie (Combat Assault Rifle, Rocket Launcher i Grenade Launcher), 17 nowych etapów (z tego 12 dla single reszta dla multiplayer), a na nich m.in. 3 nowe rodzaje wrogów - w tym Predator (!) (wbrew pozorom, to nie TEN Predator), Spinner (skorpion + pająk) oraz... ziemscy komandosi (!)

### • I ZNÓW STAR TREK

Telewizyjny serial ST: Voyager zostanie przeniesiony (jako gra) na ekrany komputerów. Jej producentem będzie slynna Raven Software - czyli będzie to FPP (z elementami przygodówki i taktyki). Wcielamy się w rolę oficera bezpieczeństwa na pewnym slynnym statku...

## Zupełnie Nowe!

### • DUKE NUKEM FOREVER

Nadal nie znamy daty premiery. :( Ale wiemy za to, że w grze wykorzystany zostanie motion-capture. Tj. technika ta zastosowana została do animacji postaci w grze.

### • POWRÓT KAINA

Zdobyliśmy dla Was screeny z sequela action-RPG. Nazywa się on Legacy of Kain: Soul Reaver. Znowu trzeba będzie polować na wampiry... Premiera na dniach!

### • ACCLAIM I SAMURAJE

Acclaim Entertainment zawarł umowę z twórcami Diablo 2 na dystrybucję ich nowej gry, RPG inspirowanego samurajami i japońską mitologią (a także filmami Kurosawy). Pojawi się ona wiosną 2000. Będziemy prowadzić drużynę 7 samurajów walczących ze Złem...

### • MAXIMUM OVERKILL

To nowa gra rodem z Novalogic. Będzie to coś w rodzaju symulatora 10 nowoczesnych pojazdów bojowych (nie tylko latających), rozgrywająca się w okolicach roku 2050. Opowiada o starciu dwóch potężnych bloków militarnych: New Reforms Coalition i Alliance of Independent Republics. Gra będzie ogólnie przypomniała założeniami grę M1 Tank Platoon (czyli symulacja + strategia), przy czym wzbogacono ją o eksplorację surowców naturalnych, budowę rozmaitych struktur, możliwości naprawy sprzętu itp. Wszystko w 32-bitowej grafice i 3D. Do przejścia około 40 misji w najrozmaitszych rejonach świata. Premiera - lato tego roku?

### • NADCHODZI GEX 3

Eidos kończy już prace nad trzecią częścią przygód sympatycznej jaszczurki.

### • TRYLOBITY WYGINĘŁY!

I to dobrych paręset milionów lat temu. :) A ostatni żywy trylobit, czyli firma Trilobyte (twórca np. Extreme Warfare), właśnie zakończył(a) życie... RIP...

### • MEDAL OF HONOR

Electronic Arts pracuje nad FPP rozgrywanym w czasie II wojny światowej (nie kryjąc, że inspiracją był ostatni film Spielberga). Wcielamy się w rolę... amerykańskiego szpiega. Akcja rozpoczyna się w noc poprzedzającą D-Day... Co najmniej 10 misji i 15 broni, nabywanie doświadczenia w czasie

# Wojny gangów

**Chłopcy z Xatrix Entertainment (dla przypomnienia - twórcy dawnego, zakurzonego już przeboju Redneck Rampage) stwierdzili, że wiekowy jak na dzisiejsze czasy engine Quake II (w porównaniu chociażby do Unreala czy Half-Life) jeszcze trzyma się rześko i wart jest odkurzenia.**

JASPIN

Engine Quake II został nieco unowocześniony, dodano to i owo, gdzieniegdzie wygładzono i na takich podwalinach powstała najnowsza FPP: Kingpin. Zgodnie z dzisiejszymi trendami, nikt już nie chce bawić się w bezmyślną strzelankę i celować bez przerwy do ruszającego się bądź pełzającego mięsa. Do jednego z najpopularniejszych gatunku wtargnęły nagle rozbudowane elementy przygodowe: a to trzeba znaleźć mocno zamaskowane wyjście, odkryć jakiś ukryty level, przycisnąć kilka guzików, by dostać się do kolejnych leveli czy też skompletować kilka niezbędnych do dalszego penetrowania elementów. Kingpin o przygodówkowe "wtręty" rozszerza się jeszcze bardziej, a widać to szczególnie w konstrukcji poszczególnych poziomów, które, stopniowo przechodzone, opowiadają graczowi pokręconą fabułę.

Bierze ona swój początek w czasach, gdy Stany Zjednoczone dotknięte były prohibicją, gangsterskimi porachunkami oraz Alem Capone. W Kingpinie jednak zmodyfikowano co nieco znane nam z historii oraz filmów czasy, które w grze przyjęły postać o wiele bardziej niebezpiecznych oraz niespokojnych niż w rzeczywistości. Ludzkość posiadła zaawansowaną technologicznie broń, o której współcześni inżynierowie nie ośmielają się śnić w swych najbardziej zuchwałych snach, a główne zasoby śmiercionośne

śnych zabawek znajdują się w rękach czarnych charakterów, myślących tylko o tym, jak by tutaj sobie nabić jak najwięcej kasy i dla rozrywki kogoś zlikwidować, niekoniecznie po cichu.

Gracz tradycyjnie wciela się w postać białego charakteru, by stanąć samotnie na straży sprawiedliwości i ochronić ofiary śmiercionośnego systemu. Pozostając przy przygodówkowych akcentach nie wolno zapomnieć o dość często występującej możliwości ucięcia sobie z kimś pogawędki, pod warunkiem, że ów ktoś pierwszy nie wyciągnie zza pazuchy giwery, z chęcią poćwiartowania naszej przyjacielsko nastawionej (do czasu) postaci. Gadka, podobnie jak w rdzennych przygodówkach, służy zbieraniu przez gracza informacji, zagłębianiu się w coraz ciemniejsze i mroczne elementy fabuły oraz wczuciu się w klimat gry. Sam trzon gry, czyli walka również nie obronił się przed kilkoma modyfikacjami, oczywiście mającymi na celu zwiększenie miodności i ukontentowanie bawiącego się gierą użytkownika.

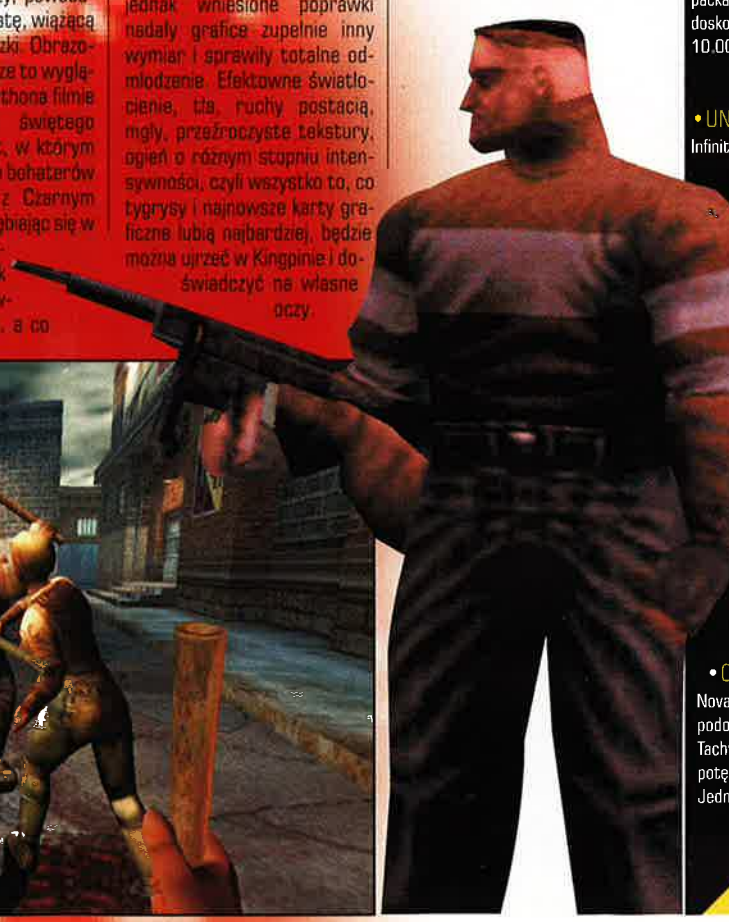
Cieszyć się zacząć powinni miłośnicy serwowania swoim wrogom powolnej, męczeńskiej śmierci, gdyż w Kingpinie, jeśli tylko czas na to pozwoli (i chmara otaczających bohatera nieprzyjaznych postaci), można atakującego kolesia zabijać na raty: Strzał w nogę spowoduje utykanie, w rękę znaczny spadek sił witalnych (lecz często ku uciesze gracza, chęć do dalszego pojedynku we wrogu pozostaje), w korpus ewentualną ranę niekoniecznie śmiertelną, czyli delikwent idealnie przygotowany do dobicia, i w głowę - najniebezpieczniejszy, powodujący czasami jej utratę, wiążącą się z końcem potyczki. Obrazowo mniej więcej może to wyglądać jak w Monty Pythona filmie "W poszukiwaniu świętego Graala" - fragment, w którym jednemu z głównych bohaterów przyszło walczyć z Czarnym Rycerzem. Nie zagłębiając się w szczegóły, walka będzie starała się jak najbardziej dorównać rzeczywistości, a co za tym idzie - adrenalinka w krwi osiągnąć powinna najwyższe, nigdy dotąd nie spotykane u normalnych ludzi poziomy.

Grafa także nie powinna odstępować od dzisiejszych standardów i mimo że całość opiera się na (moim zdaniem) raczej dość nieciekawym "endżajnie", to jednak wniesione poprawki nadały grafice zupełnie inny wymiar i sprawiły totalne odmłodzenie. Efektowne światłocienie, tła, ruchy postacią, mgły, przeźroczyste tekstury, ogień o różnym stopniu intensywności, czyli wszystko to, co tygrysy i najnowsze karty graficzne lubią najbardziej, będzie można ujrzeć w Kingpinie i doświadczyć na własne oczy.

Do tych wszystkich cudeńków i do sprawdzenia, jak sobie to to radzi w rzeczywistym, brutalnym środowisku gracza, trzeba będzie poczekać do lata 1999 roku. I jak widać, zapowiada się nie tylko w Kingpinie, ale i na platformie FPP dość ciekawa walka o palmę pierwszeństwa, której doświadczymy z pewnością już niebawem. Grunt, że będzie w czym wybierać, przebierać, grymasić, a do tego czasu przydałoby się uzbroić w niewielką cierpliwość.

PS. A bardzo zainteresowanych zapraszam na CD z 05/99, gdzie jest demo tej gry. Lojalnie ostrzegam jednak, że jest BARDZO krwiste i w ogóle raczej dozwolone od lat 16... ■

**Kingpin**
***Xatrix Entertainment***



## Zupełnie Nowe!

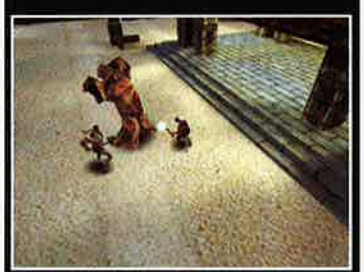
kolejnych akcji, 20 typów przeciwnika, multiplayer. Niestety, na razie gra jest tylko na PSX, ale wszystko wskazuje, że doczeka się konwersji na PC.

### • NOWY WINDOWS'98

Sam Bill Gates oświadczył, że jeszcze w tym roku (tj. pod jego koniec) pojawi się... druga, poprawiona, wersja Windows'98. Khmmmm. Nie można było tak od razu?

### • SUMMONER

Twórcy Descent I, II i Freespace pracują nad kolejnych sequelem tego tytułu oraz wymienioną w tytule grą Summoner. Ta jest rewelacyjnym RPG. Akcja Summonera dzieje się w krainie Medeva, w umownie potraktowanym średniowieczu, przyprawionym sporą dawką magii. Tytułowi Summonerzy to coś w rodzaju magów specjalizujących się w kontaktach z istotami z innych wymiarów. Jeden z nich nieco przegiął i wywołał demona, który zmasakrował jego bliskich. Pora więc na rewanż!! Ciekawostką jest engine 3D (bazujący na... Descencie!). W każdym razie będzie porządna młócka na bronie białe i magiczne. Niestety, wymagania sprzętowe (autorzy sugerują... P2-400!!!!) nieco studzą zapał graczy... Premiera rok - 2000.



### • ZŁOTE LATA IMPERIUM

Microsoft wprowadza właśnie na rynek Age of Empires Gold Edition. Jest to kompilacja AoE oraz packa The Rise of Rome. Przypominamy, że AoE jest doskonałym RTSem z akcją rozciągniętą na jakieś 10.000 lat...

### • UNREALNY JEDI?

Infinite Machine zakupiło prawa do wykorzystania engine Unreala w swej grze... Nie wiadomo jaka to gra, ale ponieważ ludzie z IM to twórcy m.in. Dark Forces 2, to można snuć pewne podejrzenia. Nawiasem mówiąc, jest to już 18-ta (!) gra wykorzystująca unrealowski engine... Nieźle, prawda?

### • STRATEGIA INTERPLAYA

Interplay wydzielił nowy zespół twórców gier, nazwany 14° East. Ludziska będą się koncentrować na ambitnych grach z elementami strategii. Na razie wiadomo, że pracują nad 3 tytułami osadzonymi w świecie Star Trek: Starfleet Comman; New Worlds i Klingon Academy. A to wcale nie wszystkie produkcje, które wyjdą spod ich ręki i to nie później niż do końca roku 2000.

### • COŚ DLA FRONTIEROWCÓW

Novalogic na pewno ucieszy fanów gier Frontieropodonych gierką space-combat zatytułowaną Tachyon: The Fring. Za 500 lat światem rządzą potężne korporacje toczące z sobą krwawe wojny. Jedna z nich zamierza podporządkować sobie

## Zupełnie Nowe!

niezależną planetę. W zależności od preferencji, można opowiedzieć się po dowolnej stronie. A dalej - to już wedle woli. Można ściśle współdziałać z wybraną stroną, lub działać jako wolny strzelec (handel, piractwo...). W wersji on-line będzie mogło jednocześnie grać do 120 ludzi! Premiera pod koniec tego roku.

### • RAJDOWCY NA START

Już wkrótce będziecie mieli okazję pograć w Le Mans 24 Hours firmy Infogrames. 48 pojazdów, autentyczne teamy, kierowcy, trasy itp. ostrzegamy tylko, że gra jest do bólu realistyczna i najlepiej mieć w komputerze coś klasy Voodoo 2...

### • RUCHY KADROWE

Steve Stringer, gość z Raven Software, jeden z twórców Heretica 2 (i packa z misjami), przenosi się do Electronic Arts.

### • MARS MANIAC

Powalił Was Deathkarz (czyli wyścigi samochodów przyszłości)? No to popatrzcie na screen nowej gry o podobnych zasadach, czyli Mars Maniac...

### • BYĆ POTWOREM...

Masz ochotę wcielić się w skórę 20-metrowego gada? No to zainteresuj się grą Monstro (producent: Desintergrator), która umożliwi ci to w konwencji TPP 3D. 10 potworów do wyboru, totalna destrukcja, trochę elementów gier karate (?!), w trybie single- i multiplayer.

### • SETTLERS 3 PACK

Na Zachodzie już powinien pojawić się pack z misjami do Settlers 3. Będą tam nowe kampanie w trybie single, 10 map do multiplayera i... edytor map!

### • PLOTKA - CZY NIE?

Dziwne pogłoski krążą po sieci - ponoć HalfLife 2 ma wykorzystywać engine... Quake 3! Hm, jakoś nam się nie chce wierzyć...

### • DEMOLITION RACER

Coś dla tych, którzy lubią zręcznościowe rajdy pichci Accolade. Mowa tu o Demolition Racer, czyli rajdach w konwencji arcade. 16 pojazdów, 32 tory, demolka, rozmaite tryby wyścigów (np. "do ostatniego człowieka" czy "samobójczy rajd"...), wpływ uszkodzeń na osiągi pojazdów, jazda w dzień i nocy, tryby kaskaderskie... brzmi nieźle! A wygląda całkiem, całkiem...

# Jeszcze więcej Baldur's Gate

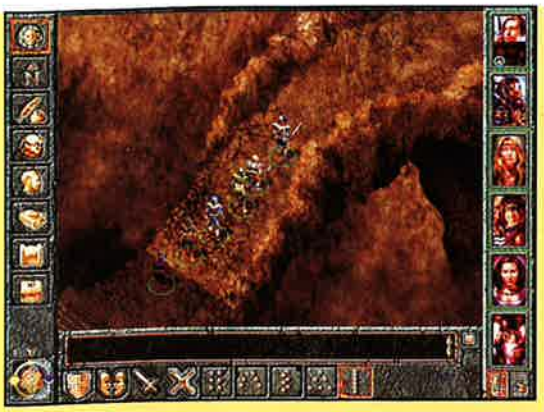
**Jeszcze dobrze nie przebrzmiały potężne dźwięki fanfar otwierających huczne "świętowanie" miłośników miodnych RPG z okazji pojawienia się długo oczekiwanej Baldur's Gate, a już twórcy gier poczuli się nieco bezrobotni i postanowili stworzyć cosik niewielkiego, jednak na pewno cieszącego wszystkich z zapałem już giercujących w jedną z najlepszych RPG roku.**

JASPIN

Tales of The Sword Coast ukaże się na rynku w postaci czegoś, co można zakwalifikować pomiędzy Mission Packiem (w tym przypadku Adventure Packiem) a rozbudowanym patchem do giery. Ze względu na swój charakter, dodatek nie będzie zawierał zupełnie nowych, oddzielnych misji i będzie posiadał nieco inną konstrukcję od powszechnie znanych i często przez twórców praktykowanych Mission Packów. Nowe przygody głównie rozszerzą świat Baldur's Gate o nowe miejscowości i tereny do zwiedzenia, lecz gracz nawet po zainstalowaniu produktu nie będzie "zmuszony" do ich zaliczenia, aby mieć możliwość dotarcia do ostatecznego zakończenia giery. Jednak lista nowinek jest całkiem spora i chyba większość "baldursowiczów" zapragnie czym prędzej posiąść dodatek w celu rozszerzenia swej rozgrywającej się już przygody.

Jasne chyba jest, że program ten wymagać będzie do użytku oryginalnej wersji Baldur's Gate, na której w całości się opiera i bez której funkcjonować w ogóle nie może, ale w końcu trudno się dziwić, gdyż taka konstrukcja add-onów jest ogólnie przyjęta i zaakceptowana. Po zainstalowaniu gracz zauważy niewielkie powiększenie w pionie i poziomie mapki BG, która wzbogaci się o nowe tereny, które zostaną przyczepione do miejsca znanego jako

Sword Coast. W takich oto szerokościach geograficznych pojawi się między innymi małe miasteczko zwane Ulgoth's Beard, wysepka Island oraz Durlag's Tower. Sam sposób giercowania praktycznie nie ulegnie zmianie i będzie można bawić się tak samo jak dotychczas na "golusieńkim" Baldur's Gate, nie przejmując się, że coś się właśnie przed chwilą zainstalowało. W przypadku, gdy gracz skwapliwie chomikował na swym twardzielu save'y przed zainstalowaniem packa, może swobodnie odtworzyć je i bez problemów rozpocząć od miejsca, w którym zapisał w tamtym momencie swoją rozgrywkę. W związku z tym nie będzie wzbronione dołączenie dodatku w samym środku już rozpoczę-



tej zabawy, kiedy jeszcze na bohaterów czeka mnóstwo do zrobienia, załatwienia, pobicia czy dobicia, ale nie wątpię, że gracze, którzy poradzili sobie już z BG w całości, zapragną jeszcze raz stawić czoła rozgrywce - po zainstalowaniu "Talesów" - w nieco rozszerzonej formie.

Według zapowiedzi pojawić się ma wiele nowych NPC, czyli charakterków, którymi nie kierujemy, a na których jedynie natykamy się od czasu do czasu podczas tułaczki. Wykluczono natomiast pojawienie się nowej postaci, którą można by było sobie podreptać po starych i dołączonych przez dodatek terenach. Jednak nie ma co narzekać, gdyż i tak lista nowinek usatysfakcjonuje każdego zapalonego "erpegowca". Dotychczasowym postaciom została powiększona ilość punktów doświadczenia możliwa do zdobycia, która wiąże się ściśle z możliwością znacznego poprawienia poziomu doświadczenia, który po poprawce oscyluje pomiędzy wartościami 8 i 9. Niosąc ze sobą sporą dawkę korzyści (i emocji) dla akcji, pojawią się nowe potworki, monstra i bestyje do pobicia po drodze, jednak większość z nich występować będzie jedynie w postaci zmodyfikowanych "starych" rozrywkowych osobników. Ponadto, chyba na niekorzyść graczy lubujących spokój, zdolności wrogów, szczególnie jeśli chodzi o magiczne sztuczki, w niewielkim stopniu powiększą się o nowe, z pewnością ekscytujące umiejętności. Faktem jest natomiast, że spore zgrupowanie nastąpi we wspomnianych wcześniej NPC, których liczba może wzrosnąć nawet do 100, co jednak nie powinno tak zachwycać, chociażby ze względu na fakt, iż nowe tereny musiały zostać kimś, ewentualnie czymś "wypełnione". Z bardziej upiększających elementów dodano kilka malutkich renderowanych przerywników filmowych oraz garść nutek składających się na niewielką dawkę nowej muzyczki.

Wymagania sprzętowe nie zmienią się i obowiązywać będzie specyfikacja taka sama, jak przy matczynym Baldur's Gate. Zainstalowanie dodatku nie będzie miało również większego wpływu na multiplay, jednak aby zaserwować sobie multiplayerową partyjkę po sieci z zainstalowanym Tales of Sword Coast, wymagane będzie od pozostałych amatorów sieciowej rozrywki posiadanie swojej kopii dodatku. Nie zmieni się także grafika, a w związku z tym akceleratory graficzne, podobnie jak w grze-matce, nie będą miały zbyt wiele roboty. Niewątpliwie ważną kwestią dla polskich graczy jest to, kiedy, o ile w ogóle, dodatek zostanie spolonizowany. Jak zapewniają twórcy, powstanie obok wersji angielskiej również niemiecka, hiszpańska, francuska oraz włoska. Miejmy nadzieje, że o polskim języku nie zapomną polscy dystrybutorzy produktu i zechcą nieco popracować nad lokalizacją, która w przypadku takiej giery byłaby i jest nadzwyczaj wskazana. "Poszerzanie" BG rozpocznie się na wiosnę 99 roku, ale uwzględniając szybkość reagowania rodzimego rynku na nowości, należy pogodzić się z nieco późniejszym terminem ukazania się tego tytułu w sklepach w Polsce. ■

**Tales of The Sword Coast**
*Bioware*

## Zupełnie Nowe!

### • POWRÓT DO THEME PARKU

Ponownie witamy w wesołym miasteczku, tym razem w sequelu kultowego Theme Park. Akceleracja, full 3D i ten sam lekko ironiczny klimacik, co w poprzedniej części powinien zagwarantować grze wysokie miejsce na liście przebojów.

### • TAJEMNICE JAZZRABBITA

Orange Games, twórcy znakomitej serii arcadówek JazzRabbit, wydają właśnie pack do JR2, z podtytułem Secret Files. Najpiękniejsze jest to, że będzie on rozpowszechniany także na zasadzie shareware, z bardzo umiarkowaną opłatą rejestracyjną.

### • HERETIC 2: POSZERZENIE

Heretic II Enhacement Pack: 8 nowych map deathmatchowych, poprawione i wzbogacone animacje ruchu i szermierki, dodatkowe bronie i artefakty, mnóstwo nowych skinów oraz możliwość gry w... FPP (a jednak!). A jeśli masz legalną kopię Heretica 2, to możesz ten dodatek ściągnąć sobie za darmo, ze strony Activision!

### • PONAD EUROPĄ

Flight Combat: Thunder Over Europe to kolejny symulator maszyn z czasów II wojny światowej (ale nam obrodziły takie symulatory!). Producentem jest Looking Glass Studios. Akcja gry rozpoczyna się w roku 1940. Program koncentruje się na realizmie lotu i walki. Premiera w końcu roku 1999.

### • JUMPGATE

Dla lubiących gry rozgrywane w kosmosie, z dużą dawką ekonomii, najchętniej zaś w multiplayer, w/ w gra powinna być strzałem w 10. 5 ras do wyboru, elementy symulacji i strategii, 30 rodzajów surowców, którymi obracamy, możliwość dołączenia się do większej korporacji lub działania na własną rękę... Producentem jest NetDevil.

### • NOWY MATROX

Matrox szykuje nowszą wersję karty Matrox G400, tj. G400 MAX. Wedle testów będzie ona o około 30% szybsza od poprzednika. Twórcy adresują ją do bardzo wymagających graczy, używających 21-calowych monitorów high-end. No cóż, skoro można wyświetlić sobie obraz w rozdzielczości 2048x1536, w 32-bitowej palecie, przy odświeżaniu ekranu rzędu 85Hz... Pomarzyć sobie można, prawda? Karta wyposażona jest w 32 Mb Ram.

### • QUAKE I D-DAY

Co powiecie na konwersję Q2 rozgrywającą się w czasie II wojny światowej (podczas inwazji w Normandii)? Taką atrakcję zapewni Wam nowy produkt (mod) Vipersoftu. Całość (w ogólnych zarysach) będzie połączeniem gry FPP (w konwencji Team Fortress) z symulacją żołnierza. Do wyboru 9 odmian tychże (medycy, snajperzy, bazookarze, inżynierowie z miotaczami) etc. W sumie 11

## Zupełnie Nowe!

rodzajów broni do wyboru, możliwość używania pojazdów, realistyczny system trafień i obsługi broni, możliwość wzywania na pomoc wsparcia lotniczego i ognia artyleryjskiego itp.

### • QUAKE 3

Nadal musimy ograniczać się tylko do publikacji screenów, bo autorzy milczą zawzięcie (nie wiem, czy wiecie - producenci wręcz zakazują jakichkolwiek kontaktów z autorami gry, by nie odrywać ich od pracy!). Ale na pocieszenie - to są ładne screeny. :)

### • DEATH RACE 2000

To gra z serii Carmageddon (tak, tak...), wszelako oparta na zupełnie nowym engine (dużo lepsza grafika!) i pomyśle. Dojdzie też fabuła - będziemy walczyć o ocalenie świata (rozjeżdżając ludzi?). Więcej o tej grze dowiemy się dopiero na targach E3 (swoją drogą - te już wkrótce...).

### • FILMOWE PINBALLE

Fox Interactive przymierza się do wypuszczenia pinballa bazującego na kilku znanych filmowych horrorach (Aliens, Mucha, Predator, Buffy - Vampire Slayer).

### • REORGANIZACJA MICROSOFTU

Z tego, co nam wiadomo, Microsoft dzieli się na 5 dużych grup (naturalnie nadal pod tą samą nazwą). Każda z nich będzie specjalizowała się w innym aspekcie software. Będzie więc grupa poświęcona Internetowi (i w ogóle sieciom), grupa odpowiedzialna za Windows + wszystko, co się z tym wiąże (biznes, home-software), dział rozwoju, dział gier i hardware - a piąty

# Totalna dewastacja

**W dwa lata po opatentowaniu przez NeoTec nowego typu silnika kompensacyjnego, penetracja kosmosu przez człowieka wreszcie stała się faktem. Od roku 2031 dziesiątki jednostek wyposażonych w nowy napęd ruszyły penetrować rubieże Galaktyki. Na setkach planet odnajdowano bogactwa naturalne, które były tak niezbędne rozwijającej się cywilizacji. 14 grudnia 2043 roku, podczas badań odkrywkowych prowadzonych na planecie PARADISE natrafiono na niezwykły minerał.**

### INQUISITOR

STAND, bo taką nadano mu nazwę, okazał się być najbardziej sprężystym, najlżejszym i równocześnie najbardziej odpornym materiałem, jaki udało się wydrzeć naturze. Jego występowanie ograniczało się jednak wyłącznie do jednostek planety, nad którą pełną kontrolę przejął rząd galaktyczny. Aby odstraszyć potencjalnych terrorystów i syndykaty przestępcze, na planecie zakwaterowano regiment wojsk czasowych i trzy eskadry Aniołów Bólu. Przez cztery lata eksploatacja złóż przebiegała bez zakłóceń, uzależniając od STANDU przemysł zbrojeniowy i budowlany. 23 stycznia 2048 roku ustała łączność z PARADISE. Dwa dni później nadszedł moment, na który ludzkość czekała od zawsze - nawiązano kontakt z obcą cywilizacją, z gatunkiem, który uważał ludzi za pasożyty i tak też z nimi postępował... Po sześćdziesięciu latach walk o STAND, wolność i przetrwanie gatunku, pod kontrolą najeźdźców pozostaje jeszcze pięć planet. Monumentalna flota Armii Zjednoczonych zbliża się do pierwszej z nich, a równocześnie tej, od której wszystko się zaczęło. Na pokładach lądowników ekipy techniczne dokonują ostatniego przeglądu robotów bojowych - DEVASTATORÓW...

W takich właśnie realiach osadzono akcję DEVASTATORA, najnowszego produktu firmowanego przez TopWare. DEVASTATOR jest strategiczną grą akcji, w której gracz wciela się w postać pilota ogromnych robotów bojowych, nazywanych przez żołnierzy DEVASTATORAMI. W czasie wykonywania osiemnastu misji trzeba będzie zmagać się z kilkudziesięcioma pojazdami i budynkami wroga, wykorzystując nie tylko uzbrojenie robota bojowego, ale przede wszystkim swój własny

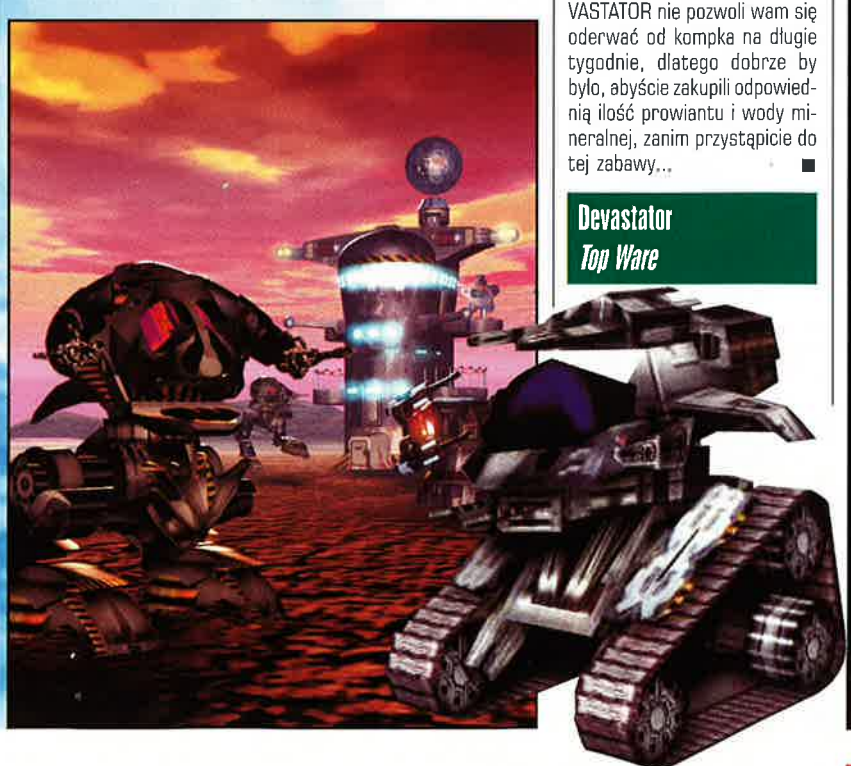
spryt i refleks (autorzy obiecują ponad 100 budynków i 60 wrogich pojazdów, obdarzonych solidną sztuczną inteligencją). W grze wykorzystano trzy niezależne kamery, umożliwiając graczowi śledzenie przebiegu akcji z najkorzystniejszego dla niego położenia. Podczas gry możliwe jest zwiększanie zakresu możliwości DEVASTATORA, oraz zakresu kompetencji gracza poprzez system awansów. Całości dopełnia ogromna ilość efektów dźwiękowych oraz nastrojowa muzyka.

W czasie prowadzenia rozgrywki gracz otrzyma do swej dyspozycji trzy typy robotów bojowych. Te blisko trzydziestometrowe maszyny weszły w skład armii w roku 2053, początkowo jako maszyny inżynieryjne (historia jakby żywcem przeniesiona z Cyber Strike 2). Przystosowanie ich do potrzeb armii zajęło dwanaście lat eksperymentów, dzięki którym poprawiono mobilność, opancerzenie i systemy komunikacyjne. W obecnej fazie konfliktu DEVASTATORY stały się najsilniejszą i wykorzystywaną do najtrudniejszych zadań formacją wojskową. Choć poszczególne typy maszyn różnią się ze względu na swoje przeznaczenie, ich budowa jest bardzo zbliżona. Mechanika DEVASTATORA oparta jest na egzoszkielecie najwyższej klasy, wykonanym z kompozytów STANDU i stopu węglików krzemu. Kontrolowanie DEVASTATORA znacznie ułatwiają zainstalowane w nim systemy bojowe, jak np. wizualny interfejs z układami odwzorowującymi środowisko walki, z wyposażeniem dodatkowym w postaci antyoślepiacza, czytnika podczerwieni i niskoziarnistych układów optycznych z komputerową korekcją obrazu. Devastator ma również wbudowane systemy celownicze oparte na zintegrowanym działaniu szerokopasmowego radaru, magnetometru i lokalizatora sygnałów radiowych. Szczegółowa lista komponentów, dodatkowych modułów bojowych zajęłaby kilka grubych tomów (prawdę powiedziawszy, ilość i różnorodność uzbrojenia jest rzeczywiście imponująca).

Akcję gry umiejscowiono na sześciu planetach, odmiennych pod względem warunków atmosferycznych, rodzaju podłoża i wielu innych czynników (oczywiście będziemy również walczyć w deszczu i w nocy). Najciekawsze ma być jednak to, że gracz rzeczywiście odczuje, iż znajduje się na innej planecie. W zależności od warunków, będzie również zmuszony do wyboru innej maszyny bojowej.

Fizyka gry jest jednym z jej najmocniejszych atutów - opracowano ją bardzo dokładnie, dbając o oddanie najdrobniejszych szczegółów, dzięki czemu dym z trafionego pojazdu czy budynku odchyla się, gdy wieje wiatr! Oczywiście kij ma dwa końce i jeżeli nie dysponujesz najmocniejszym sprzętem, będziesz musiał wyłączać kompka co pięć minut, aby się nie zagotował. W każdym razie w grze znajdą się wszystkie efekty wizualne, o jakich możecie pomyśleć i cała masa innych bajerów, które są jeszcze tajemnicą firmy.

Warstwa fabularna ma nas rozgrzać do czerwoności. Rozgrywając każdą pojedynczą kampanię, mamy szansę na zdobycie nowych broni, pancerzy czy systemów wspomagających, które na pewno przydadzą się do prowadzenia walk. Ponieważ scenarzyści uznali, że misje opierające się na założeniu odnajdź i zniszcz są nudne, odnajdziemy w grze scenariusze zakładające odbicie zakładników, przejęcie konwoju żywności, transportowanie leków itp. Zgodnie z obietnicami autorów możemy liczyć na 30 rodzajów broni i systemów podnoszących sprawność naszych DEVASTATORÓW. Trudno w tej chwili powiedzieć, czy gra będzie równie wymiatająca, jak seria MECHWARRIORa czy HEAVY GEARa. Na razie wszystko brzmi bardzo dobrze. Znając strategię Top Ware, możemy również liczyć, że cena tego dzieła nie powali nas na ziemię, mówiąc inaczej; będzie w jakiś rozsądnych granicach. Polski wydawca zapowiada również, że DEVASTATOR nie pozwoli wam się oderwać od kompka na długie tygodnie, dlatego dobrze by było, abyście zakupili odpowiednią ilość prowiantu i wody mineralnej, zanim przystąpicie do tej zabawy... ■



**Devastator**
*Top Ware*

## Zupełnie Nowe!

dzial to same VIPy (z Billem na czele), zajmujący się zarządzaniem firmą. Czy to coś zmieni - czas pokaże.

### • TOP 10

Oto kolejne zestawienie najlepiej sprzedających się gier w USA. A są to: EverQuest, Sim City 3000, Heroes of Might and Magic III, Monopoly, Frogger, Sid Meier's Alpha Centauri, Cabela's Big Game Hunter 2, Deer Avenger, Half-Life, Baldur's Gate. Jak widać, symulacje polowań i stareńki już Frogger to w USA nieustające hity...

### • DESERT FIGHTERS

Czyli kolejna symulacja samolotu w realiach II wojny (ściślej lata 41-43, w Północnej Afryce) rodem z Dynamixa nabiera coraz wyraźniejszych kształtów. Ale do premiery jeszcze parę miechów zostało (planowana jest na październik). Póki co - obrazek.

### • NASCAR CRAFTSMAN TRUCK RACING

Sierra On-Line zaprasza Was na fotele kierowców 700-konnych ciężarowych monstrów. Gwarantowane aktualne składy zespołów z 1998 roku, kilka realistycznie oddanych tras (np. Autostrada I-70), duży realizm jazdy i wnętrz pojazdów. Premiera - zasadniczo na dniach.

### • BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD

Dobra wiadomość: ten dodatek do Baldur's Gate nie tylko będzie sprowadzony do Polski, ale (co ważniejsze) również przetłumaczony na nasz język! (I tym samym będzie wymagał spolonizowanego BG.) Powinien zaś ukazać się gdzieś na początku czerwca (o ile znów nie będzie poślizgów...).

### • TA:KINGDOMS

Cavedog potwierdza, iż premiera prequela Total Annihilation odbędzie się w czerwcu tego roku. Przypominamy, że będzie to RTS rozgrywany w umownie potraktowanym średniowieczu (konwencja fantasy).

### • SPORT EKSTREMALNY

Head Games Publishing anonsuje kolejną grę z serii "Extreme". Będzie to Extreme Water Sports; pierwsza symulacja jazdy na nartach wodnych na PC. Slalom, skoki, akrobacje - to tylko część z oferowanych atrakcji.

### • MARATON LANDS OF LORE 3

W ramach promocji gry w USA odbył się prawdziwy maraton graczy. Zwycięzca, który ukończył grę w najkrótszym czasie, czyli 14 godzin i 15 minut (a ściślej - 30 minut przed drugim na mecie) zainkasował skromne 5000$.

### • ELYSIUM - ŻEGNAJ

Cavedog poinformował o wstrzymaniu dalszych prac nad swoim CRPG o nazwie Elysium. Powody? Zasadniczo takie, że zespół stracił wiarę w sens tego projektu i wziął się za tworzenie zupełnie innej

## Zupełnie Nowe!

- lepszej - gry. A szkoda, bo w skład tegoż zespołu wchodził m.in. John Cutter, twórca Betrayal at Krondor.

### • LICENCJA NA... LITHTECH!

Monlith sprzedał licencję na wykorzystanie swego engine LithTech 3D ludziom z Third Law Interactive. Ci zaś robią strzelawę o ciekawie brzmiącej nazwie KISS Psycho Circus: The Nightmare Child. Jej premierę przewiduje się na wczesne miesiące przyszłego roku.

### • ULTIMA ASCENSION

Wedle wszelkich znaków na niebie i ziemi, gra ta będzie miała premierę jesienią tego roku.

### • BATTLECRUISER 3020AD

A oto nowe screeny, pokazujące, jak będzie wyglądał "frontierowski" symulator krążownika kosmicznego, czyli BattleCruiser 3020 AD. Przypominamy, że pierwszą część gry zamieściliśmy kiedyś w pełnej wersji na CD...

### • SEQUEL 101ST AIRBORNE

Interactive Simulations pracuje nad sequelem tej znanej i dostępnej w Polsce (i to za jaką cenę...) strategii, symulującej działanie żołnierzy (z dywizji desantowej) w czasie II wojny. Nie jest znany jeszcze tytuł ani miejsce akcji. Wiemy za to, że znacznie poprawiono engine i reguły zabawy. W każdym razie akcja nadal rozgrywana jest w turach. Miejmy nadzieję, że polski dystrybutor nie przegapi tego tytułu...

### • GT I PLOTKI

Rzecznik firmy GT Interactive stanowczo sprostował krążące plotki, jakoby GT miało wycofać się z dystrybucji gier na rynku amerykańskim.

### • U.S. NAVY I MICROSOFT

Amerykańska marynarka wojenna zamierza wykorzystywać Microsoft Flight Simulator do trenowania swoich pilotów. Dodajmy jednak, że w/ w gra będzie "wmontowana" w realistyczny symulator lotu (tj. model samolotu) o nazwie T-34C Turbo Mentor.

### • DIABLO 2 I RAJDY?

W ramach promocji Diablo 2 Blizzard zasponsorował jedną z załóg rajdowych, w wyścigu który odbył się w Long Beach, w ramach KOOL/ Toyota Atlantic Championships race. Sponsorowany pojazd wymalowano w barwy firmowe i ozdobiono licznymi logosami Blizzarda i gry. Nie podano wyników...

### • PUZZLE 3D

Bliżej nieznana w Polsce firma Wrebbit jest prawdziwym potentatem w produkcji i sprzedaży klasycznych kartonowych puzzli 3D (10 mln. egz.

# Pancerny młot

**Amatorzy gier strategicznych, a szczególnie ci, którzy lubowali się w katowaniu swych taktycznych umiejętności na strategiach z serii Generała, czyli głównie Panzer General oraz People's General, powinni uważnie nadstawić swe generalskie uszy. Każda wyrwana kartka z kalendarza zbliża Was (i nas) do ukazania się oczekiwanej strategii Warhammer 40k: Rites of War. Miłośnicy gatunku będą mogli się przekonać, jaka mieszanka wybuchowa powstanie w wyniku wtargnięcia technologiczne zaawansowanego świata Warhammera do gotyckich właściwości serii "Generałów".**

JASPIN

Oczywiście, pomimo silnego związku pomiędzy nowym Warhammerem a Generałem, nie spowoduje to spadku jakości gry pod względem graficznym czy jakimkolwiek innym. Wykluczony jest również powrót do starych (być może i dobrych), ale na pewno z dzisiejszego punktu widzenia zacofanych czasów. Obowiązkowo więc do "roztworu strategicznego" dodane zostaną dzisiejsze technologiczne i softwarowe nowinki oraz garść (z dłoni takiej jak u szwedzkiego drwala) nieprzeciętnych świeżutkich pomysłów. Rdzeniem gry będzie kampania składająca się z 24 misji, które przeniosą gracza na tereny stworzonych dla wypełniania "klestu" Eldar. Słowem, tradycyjnie bić się będzie trzeba o swoją straconą, ukochaną planetę z imperialnymi siłami (brzmi jakby znajomo?), o której historii dowiemy się z opowieści wprowadzającej.

Z technicznych wieści mogę zaanonsować fakt, iż do dyspozycji strategów oddanych zostanie około siedemdziesięciu jednostek, które w przeciwieństwie do serii Generałów, charakteryzować się będą barwnością oraz pełną animacją radującą oczy każdego dowódcy. "Tęczowe" jednostki dzielą się na pomniejsze klasy, z których wymienić można: War Machines, Devastator Squads, Scatter Lasers, Apprentice Harlequins oraz Assault Troops. Najciekawszym przeciekiem uchylającym nieco rąbka tajemnicy na temat giery jest chyba wieść o nikłych, śladowych ilościach cech RPG, które głównie polegać będą na możliwości konfigurowania wedle własnych upodobań (i dostępnych możliwości) poszczególnych jednostek, oczywiście wykładając za to odpowiednią ilość kasy. Lista upgrade'ów i rozszerzeń jest także niemała, więc chyba będzie w czym wybierać i stopniowo wymieniać swych słabowitych żołnierzyków na prawdziwych herosów rozsławionych na całą planetę i siejących postrach wśród szeregów znienawidzonego wroga. Specjalnie stworzony dla giery system punktacji pozwala na własnoręczne konfigurowanie poszczególnych jednostek, ich zdolności, odporności czy żywotności, podobnie jak ma to miejsce w przypadku bohaterów gier RPG. Dla strategów z krwi i kości oznacza to rozszerzenie możliwości dotyczących stosowanych taktyk, które w Warhammer40K Rites of War, będą mogły wystąpić pod przeróżnymi postaciami. Zależeć to chyba będzie jedynie od ograniczeń wyobraźni gracza.

Grafika gry zadanie do wykonania będzie miała dość sporego kalibru. Dzięki obrazowi, jaki przed oczami gracza przesuwać się będzie na monitorze, ma on wręcz poczuć swymi wszystkimi zmysłami zapach futurystycznej wojenki, spalonych kabli, dymiących tranzystorów i gdzieniegdzie rozlanej swojskiej krwi. Jednostki powiększone zostaną dwukrotnie, mapy ręcznie malowane, ulepszone i upiększone różnymi atrakcyjnymi, statycznymi elementami, natomiast w zanadrzu (na wypadek, gdyby te efekty nie wywołały na graczu żadnego wrażenia) twórcy chowają kilka specjalnych efektów składających się na wybuchy, eksplozje na ziemi, w powietrzu czy wychodzących bezpośrednio z broni aktualnie znajdującej się w użyciu.

Słowem zapowiada się niezła gratka dla każdego miłośnika engine'u Panzer Generala ze sporą domieszką najlepszych dodatków wywodzących się z pięknego, w pełni animowanego i renderowanego w trójwymiarowości świata Warhammera 40,000. Jeśli dodać do tego wspaniałą grafikę oraz engine Panzer Generala, spodziewać się można już w drugim kwartale 1999 roku miodnej strategii na bazie dwóch znanych i lubianych tytułów. ■

**Warhammer 40k: Rites of War**
***DreamForge Intertainment, Inc / SSI***

# NOWA GENERACJA GRY STRATEGICZNEJ WSZECHCZASÓW!

WIĘCEJ JEDNOSTEK, BUDYNKÓW, CUDÓW ŚWIATA I TECHNOLOGII

OGROMNE NOWE PRZESTRZENIE: KOSMOS I OCEANY

W PEŁNI ANIMOWANA 16-BITOWA GRAFIKA W WYSOKIEJ ROZDZIELCZOŚCI

CAŁKOWICIE NOWE STRATEGIE, A W TYM WOJNA NIEKONWENCJONALNA

# CIVILIZATION®
## CALL TO POWER™

PRZEŁOMOWY INTERFEJS OSZCZĘDZAJĄCY CZAS UŻYTKOWNIKA

ROZBUDOWANE OPCJE HANDLU I DYPLOMACJI

EDYTOR SCENARIUSZY

GRA WIELOOSOBOWA PRZEZ INTERNET I SIEĆ LOKALNĄ

NOWE SEKWENCJE FILMOWE

**Dowodź, broń i podbijaj**

Kieruj potężnymi armiami i podejmuj wszelkie społeczne, ekonomiczne i polityczne decyzje. Stwórz ponad 65 szczegółowo dopracowanych jednostek z 7000 lat historii oraz ponad 100 technologicznych odkryć.

**Kolonizacja planet**

Przetrzyj na całym globie szlaki ludzkości. Zbuduj orbitalne kolonie i przyspiesz rozwój swojego arsenału. Odkryj i wykorzystaj zasoby głębin oceanów, aby rozbudować ogromne podmorskie imperium.

**Taktyka i strategia**

Wykorzystaj miliony różnych strategii, aby podbić świat. Wzmocnij swoją siłę militarną niekonwencjonalnymi środkami walki, takimi jak ataki ekonomiczne, propagandowe, terroryzm biologiczny i nawracanie religijne.

www.activision.com

ACTIVISION®

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.,
02-935 Warszawa, ul. Chocholowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl

Civilization: Call to Power © 1999 Activision, Inc. Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym, a Call to Power jest znakiem handlowym Activision, Inc. CIVILIZATION computer games © 1991-1998 MicroProse Software, Inc. CIVILIZATION jest zarejestrowanym znakiem handlowym MicroProse, Inc. Ten produkt został stworzony i jest sprzedawany zgodnie z licencją MicroProse. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie pozostałe loga i znaki firmowe są wyłączną własnością stosujących je firm i używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia jest zabronione.

## Zupełnie Nowe!

sprzedanych w zeszłym roku). Teraz postanowiła ona spróbować swoich sił i w puzzlach (3D naturalnie) na komputery. Pierwszy produkt, 900-elementowa katedra Notre Dame, sprzedała się w ciągu 6 miesięcy w 100.000 egzemplarzy. Zachęcona takim wynikiem firma zamierza pokazać na E3 dwa nowe produkty z tego gatunku. Pierwszym będzie replika XIX-wiecznego zamku Ludwika II Bawarskiego (o ile dobrze pamiętamy, to jego sylwetka jest poniekąd znakiem rozpoznawczym Disneylandu...). Drugie puzzle to XIX-wieczny wiktoriański budynek z Montrealu. A przy okazji trzeba będzie rozwiązać (podczas gry) zagadkę tajemniczego morderstwa, popełnionego w tym domu... (To zresztą jedna z wielu dodatkowych atrakcji podczas układania puzzli.)

### • DVD NA KSIĘŻYCU?

Nie, na odwrót - Księżyc na DVD. Konkretniej - jego ciemna strona. A już całkiem ściślej - chodzi tu o grę Dark Side of the Moon, która wkrótce pojawi się w wersji DVD, wzbogacona o 70.000 klatek filmów wideo i ponad 1000 nowych wave'ów. Oryginał (jeśli nie pamiętacie) wyszedł na 6 CD.

### • MAGNACI W PRZESTWORZACH

Gry ekonomiczno-menedżerskie, chociaż nie są tak popularne jak np. RTS-y, mają jednak wierną grupkę fanów. Z myślą o nich powstają takie produkcje jak chociażby słynna seria Theme... czy nie mniej znany Railroad Tycoon (niedawno pojawił się sequel tej gry). Niewiele jest gałęzi przemysłu, pominiętych przez twórców "menedżerówek" - także transport lotniczy był już na tapecie (chociażby Air Bucks dawno temu). Airline Tycoon to niewątpliwie gra, którą można zaliczyć do wspomnianej kategorii, jednak różniąca się trochę od swoich poprzedników. Przede wszystkim gracz nie będzie ślęczał przez cały czas w swoim gabinecie, lecz biegał po całym (wcale nie małym) obszarze portu lotniczego, odwiedzając poszczególne lokacje, rozmawiając (i to po polsku!!!) ze współpracownikami i konkurencją, a nawet korzystając z telefonów. Sposób obrazowania przebiegu rozgrywki przypomina trochę Theme Hospital (chmurki nad głowami poruszających się postaci, spora dawka humoru), a trochę Wet (przejścia pomiędzy lokacjami, sposób prowadzenia rozmów, ogólny wygląd). Myślę, że największym atutem tej gry nie będzie jednak oprawa graficzna (prawdę mówiąc, trąci trochę myszką), lecz raczej spora "grywalność" uzyskana dzięki wyważeniu proporcji między realizmem i przystępnością dla szerokiego grona graczy. W naszych warunkach atrakcyjność gry dodatkowo podnosi bardzo cena (69 zł.) oraz kompletna polonizacja dokonana przez firmę CD Projekt. Myślę, że Airline Tycoon może spodobać się sporej grupie polskich miłośników komputerowego grania.

# Powrót Łowcy

**Ach... łezka w oku się kręci, gdy sobie przypominam, jak ponad dziesięć lat temu byłem dumnym właścicielem Atari XE z magnetofonem. Jeszcze bardziej wzruszam mnie to, gdy sobie przypomnę te dni i noce spędzone na graniu w Silent Service. Tak, właśnie ta gra jest prekursorem symulacji okrętów podwodnych na komputery. Później nastała era blaszaków, a wraz z nią Silent Service 2, Silent Hunter, Aces of the Deep, 688 Hunter/Killer i jeszcze kilka mniej znaczących tytułów.**

ELD

Bezkonkurencyjny jak dla mnie był Silent Hunter. Dla przypomnienia wspomnę tylko, że był to symulator okrętu podwodnego z czasów II Wojny Światowej, a rozgrywający się na Pacyfiku, głównie u wybrzeży Japonii. Właśnie tam torpedy gracza topiły lotniskowce, krążowniki, transportowce i wiele innych jednostek ze znakiem Wschodzącego Słońca.

Press-pack, który dotarł do redakcji od producenta bardziej zasługuje na miano mini press-packa, ale... i tak można się dużo z niego dowiedzieć o Silent Hunter 2. Najważniejszą nowinką dotyczącą sequela jest zmiana teatru działań. Nareszcie zapolujemy na Atlantyku! Super, ciekawe tylko czy, skoro ma to być Europa, będzie można popływać również na Morzu Śródziemnym? Z chęcią zabawiłbym się w Bolka Romanowskiego i na "Dziku" potopił makaroniarzy i hitlerowców. Ale jak znam życie, to o Malcie i okolicach będzie można tylko pomarzyć... Kolejną z wielkich zmian są innowacje technologiczne. Zapomnijcie nareszcie o DOSie. Silent Hunter 2 chodzi tylko pod Windowsem i do tego jest wspomagany przez 3Dfx. Wszystko w grze będzie w pełni 3D i wreszcie znikną te beznadziejne 2D sprite'y. Okręty zostaną dokładnie oteksturowane i będą wyglądać o niebo lepiej niż w Silent Hunter. Team z SSI majstruje także ostro przy AI komputera. Fakt, nawet na najwyższym levelu w SH czasami niszczyciele zachowywały się idiotycznie i łatwo można było się im wywinąć...

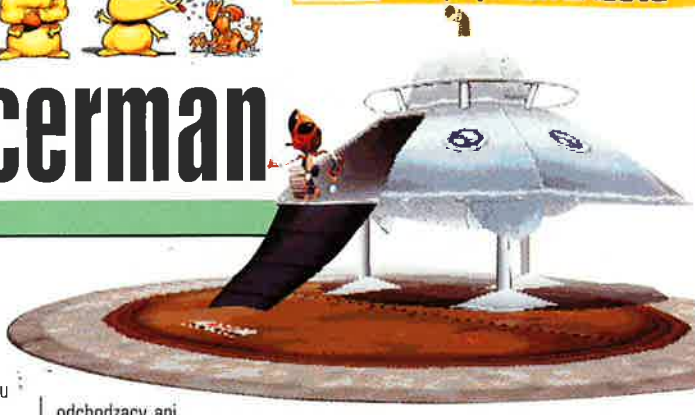
Zresztą nie ma co porównywać działań na Pacyfiku z tymi na Atlantyku. Zupełnie inną taktykę miały jednostki, inne uzbrojenie etc. Jeżeli byłeś the best w SH i topiłeś dziesiątki okrętów japońskich, to i tak będziesz musiał się nauczyć pływać od nowa. Pojedynczy gracz będzie mógł popływać w trybach patrol, scenario i campaign. Szczególnie duży nacisk położono na tryb kampanii, przez co ma się ona stać bardzo dynamiczna i realistyczna. Jednak naprawdę szeroki uśmiech pojawił się na mojej twarzy, kiedy przeczytałem, co będzie oferowane zwolennikom sieci. Otóż będzie można wraz z innymi graczami tworzyć Wilcze Stada i atakować wspólnie konwoje!!! No, to chyba już nic więcej nie muszę pisać... Kto by nie chciał zapolować razem z kolegami na olbrzymi konwój zmierzający do Murmańska? Chyba każdy. Tylko co na to nasza "kochana" tepsa?

W Silent Hunter 2 będzie również możliwość nagrywania swoich misji, a następnie odtwarzania ich i dokładnego analizowania taktyki. Co zrobiłeś źle, a co dobrze. Wbudowany będzie edytor umożliwiający tworzenie własnych patroli i scenariuszy. Jak się to wszystko zbierze, to zapowiada się kolejna znakomita gra, która na kilka tygodni oderwie mnie od rzeczywistości. Na koniec jedna zła wiadomość: na Silent Hunter 2 trzeba poczekać aż do jesieni. Szkoda. Z drugiej strony - to nie aż tak długo... ■

Silent Hunter 2
SSI

# Attack of the Saucerman

## Drugie oblicze obcych.



**Alieni napadający na naszą niebieską planetę wydaje się już być tematem do cna wyczerpanym, w którym już tylko można powielać i klonować pierwsze pomysły z czasów początkowej fascynacji pozaziemskimi cywilizacjami. W grach i filmach wciąż widać potężne ślady odciśnięte na fabułach i scenariuszach mocno zagnieżdżonych w klimatach "obcych" i niestety znudzonym graczom serwuje się wciąż te same, już wielokrotnie przetrawione kawałki, tyle że w innym opakowaniu.**

JASPIN

Z powyższych względów tytuł Attack of the Saucerman nie wzbudził we mnie ani krzty entuzjazmu, gdyż wiedziałam już iż pod cedekiem kryje się kilku, a może i cała armia obcych, którzy skutecznie odbiorą mi chęć do beztroskiego pogrywania. Na szczęście dla mnie okazało się, iż trudno oprzeć się urokowi tej gry i dzięki temu mam okazję jeszcze na cieplo przedstawić czytelnikom pierwsze wrażenia po zetknięciu się z tytułem Attack of the Saucerman.

W fabułę nieźle zaplątani są przeróżnego typu obcy oraz ziemianie, występujący wyjątkowo tutaj w negatywnej roli. Gracz wciela się w postać miluśkiego, odważnego niezwykle skocznego Ed'a, który wraz ze swym współtowarzyszem, misiowatym i niezdarnym Zunkiem w latającym talerzu próbuje uratować Ziemię oraz jej mieszkańców przed inwazją imperialistycznych i złych Grimloidsów. Trzeba zaznaczyć, iż Ed jest zafascynowany Ziemią i życiem na niej, dlatego z tym większym zapałem przystępuje do obrony niebieskich zasobów, ryzykując życiem swoim i swego przyjaciela. Mimo powagi całej sytuacji humor poraża, a ironia sypie się gęsto. Może nie zerwiecie przy nich boków, jednak uśmiech od czasu do czasu jest wskazany i nawet nie wymuszony. Toczące się rozmowy pomiędzy bohaterami nieczęsto ma się okazję podziwiać, jedynie w momentach, gdy ukończy się zadaną misję. Stwarzane sytuacje nieraz przywołują na myśl te wszystkie "gazetowo-szmatławe" sensacyjne opowiastki o latających spodkach. Każda scenka przerywnikowa wygląda mniej więcej tak samo, więc jeśli obejrzycie drugą scenkę animowaną, resztę - podobnie jak w przypadku seriali brazylijskich - możecie sobie darować. Wyjątkiem jest wprowadzenie do gierki ostro nawiązujące do rzekomego wypadku w Roswell. Surfując sobie beztrosko w pobliżu Ziemi i oglądając z przekaźników satelitarnych ziemskie kreskówki, bohaterowie główni uraczeni zostali jednocześnie transmisją swego bossa oraz awarią ich latającego żelastwa na korbkę. Traf chciał, że spadli akurat w pobliże Area 51 i natychmiast dostali w rączki nieprzyjaźnie i nieufnie nastawionych do pomarańczowych ludków - ludzi w sterylnych kombinezonach. Pobudka na stole "operacyjno-sekcyjno-zwłokowym" raczej do przyjemnych nie należy, ale na szczęście Ed, dzięki swej skoczności, wyposzył naukowców z pomieszczenia i miał chwilkę na zebranie myśli, broni i sprawdzenie, czy wszystkie styki pozostały w swym nienaruszonym stanie. Zaczyna się w ten sposób mała ziemska przygoda obu bohaterów, która w późniejszych misjach rozrośnie się do potężnej plątaniny, w którą zamieszani będą różnego typu obcy, przekupni i pazerni faceci w czerni oraz wszędobylskie i skaczące wokół pocieszne stworki. Każda misja oprócz wyłapywania skocznych, piskających maskotek i strzelania do różnego typu zagradzających drogę typków posiada konkretny cel, polegający na zniszczeniu jakiejś niebezpiecznej machinerii, zamordowaniu podejrzanego naukowca, zdemolowaniu kilku urządzeń strzelających do bezbronnych talerzy latających czy stłamszeniu afrykańskiego Voodoo - Bossa.

Bohaterem gracz kieruje z perspektywy trzeciej osoby, a więc świat, w którym przyjdzie mu biegać, charakteryzuje się pełną trójwymiarowością. Z drugiej jednak strony mocno doskwierał mi brak akceleracji. Występujące piksele niestety moim odzwyczajonym od takich widoków oczom mocno dawały się we znaki. Często również miałam okazję zetknąć się z dość nieprzyjemnym "tombriderowskim" efektem, który powodował, iż wchodząc do nowego pomieszczenia czy przekraczając próg drzwi, nie mogłam od razu dojrzeć, co lub kto się na mnie w środku rzuca, gdyż kamera jeszcze nie zdążyła się obrócić lub znajdowała się jeszcze w poprzedniej lokacji. Żwawym podskokom Eda oraz wtórującym mu okrzykom ludzkich wrogów tuż przed stanem całkowitego sproszkowania towarzyszy niemalże w każdej misji muza innego rodzaju. Trudno zakwalifikować słyszane nutki do konkretnego gatunku, ale trzeba przyznać, że przy tego typu melodyjkach dezaktywuje się obce ciała bardzo przyjemnie, a w połączeniu z niektórymi terenami bijatyk niemalże odnosi się wrażenie, iż wyskoczyło się na sielankowy piknik (tyle, że wcześniej trzeba coś upolować). Wyposażenie Eda do tego rodzaju zadań może na początku budzić pewne wątpliwości i sprzeciwy, jednak malutki dezaktywujący pistolecik z czasem zastąpiony zostaje różnego rodzaju granatami, bombami, karabinkami przypominającymi nieco swojsko wyglądające i brzmiące kalachy, a nawet gazami trującymi, którym nie oprze się z pewnością najpotężniejszy Boss. Nie odchodzący ani na krok niezawodny POD - w postaci złotej kuli, który ciągnie się za Ed'em (właściwie to leci) niczym wierny piesek Pimpuś, pomaga mu w wyłapywaniu żółtych stworków, pokazuje na czytniku, gdzie można znaleźć przydatne przedmioty oraz złych ludzi. Czasami zasypia i opada z hukiem na ziemię, dlatego należy dbać o świeżą dostawę akcji, nie marnować czasu na gadki z ludźmi ani nie wąchać na polance kwiatków. Zresztą na to z pewnością nie pozwolą złe charakterki, które nie mają nic innego do roboty, oprócz nękania naszego głównego bohatera i rzucania mu pod nogi oraz na głowę całej masy wybuchowych, ognistych kulek.

Wrażenia z pierwszego spotkania trzeciego, a może i czwartego stopnia z grą Attack of the Saucerman można nazwać raczej pozytywnymi, chociaż z mojej strony pewnych zastrzeżeń nie brakuje. Jeśli nie przeszkadza Wam pikseloza na wielką skalę, to giercowanie w pełną wersję giery na pewno okaże się bardzo przyjemne. Szczypta humoru oraz ironii, zróżnicowanie misji oraz dość oryginalne podejście do tematu działają na korzyść tytułu, który być może przypadnie do gustu i wpadnie do serduszek wielu miłośników zwariowanych gier akcji z elementami przygody i masowym występowaniem alienów pod bardzo różnymi postaciami. ■

**Attack of the Saucerman**
**Psygnosis**

U dołu:
**Trampki na nogach, pistolet za pazuchą, POD nie śpi - czyli można ratować Ziemię.**

# Saga: Rage Of The Vikings

## Skryci i niebezpieczni

**Bloodlemn...**

**... czyli krwawa zemsta, to tytuł najnowszej płyty Enslaved, ale przy okazji wręcz idealne określenie wersji bety nowej gry Cryo. I to nie tylko ze względu na tematykę Enslaved, która jest ściśle powiązana z Wikingami. Otóż w Saga: Rage Of The Vikings zemsta to jeden ze sposobów na jej wygranie.**

COUNT ELD

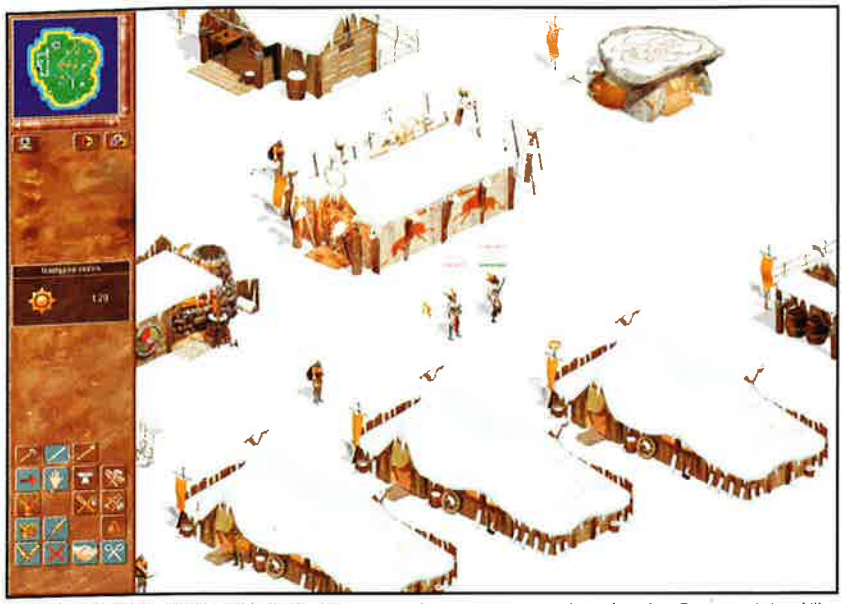
Od kilku lat zastanawiam się, dlaczego producenci tak skrzętnie omijają w grach Wikingów? Przecież ich mroczne wierzenia, kultura i szalona odwaga oraz chęć ekspansji to wręcz idealny temat na gierkę. Fakt, kilka ładnych lat temu (za czasów WIN 3.11!) była sobie strategia podobna do Pirates o tytule Vikings: Ultimate Strategy, ale to było tak dawno temu... I oto teraz się coś nareszcie ruszyło. Powstaje shooter już żaden gracz nie będzie mógł powiedzieć, iż kupił u pirata, bo w sklepie gra była za droga.

No to pora przedstawić Wam naszego bohatera, czyli Saga: Rage of the Vikings. Jest to dość typowy RTS, ale także ma w sobie dużo nowatorskich posunięć. Stało się tak głównie za cenę zastąpienia realizmu poprzez baśniowy klimat. Właśnie baśniowy, a nie mitologiczny. To mi się zdecydowanie nie podoba. Autorzy podciągnęli pod Wikingów dużo zdarzeń nie mających nic wspólnego z wierzeniami pogańskich Skandynawów. Saga może stała się przez to bardziej atrakcyjna i oferuje graczowi więcej możliwości, ale mi jako człowiekowi palącego miłością do Wikingów i Thora grało się przez to średnio przyjemnie. Często fikcyjne postacie występujące w Saga wzbudzały moje dość agresywne reakcje. Niemniej jednak po jakimś czasie przywyklem do tego "baśniowego" klimatu.

Głównymi bohaterami są oczywiście Wikingowie, ale można grać także innymi rasami: Olbrzymami, Krasnoludami, Trollami czy Centaurami. "Rasami" to może nieodpowiednie słowo, gdyż w Saga kierujemy poczynaniami poszczególnych klanów. Jak już wspomniałem, jest to RTS, który dość mocno kojarzy mi się ze znakomitym Age of Empires, choć posiada wiele arcyciekawych rozwiązań. O co w nim chodzi? Oczywiście o pokonanie rywali, rozwinięcie swojego klanu i, jakże by inaczej, ekspansję. Grać można w pojedynkę oraz w sieci poprzez IPX, TCP/IP, modem i połączenie szeregowe. Jako że miałem do dyspozycji wersję betę, nie miałem jednak okazji wypróbować Sagi w multiplayer. Do gry został dołączony jeszcze całkiem dobry (i przejrzysty) edytor scenariuszy. Dla tych, którzy nie mieli jeszcze okazji zapoznać się z Wikingami, zapraszam do encyklopedii, chociaż... No właśnie w tej encyklopedii po raz kolejny autorzy dali popis swej ignorancji. Po pierwsze myślę, że w odniesieniu do postaci z mitologii skandynawskiej powinno się używać imion nordyckich, a nie angielskich. Dlatego zamiast Odin powinien być Wotan i odpowiednio Fenrir - Fenris, Loki - Loke etc. Może nie jest to aż takich duży błąd, ale zawsze to jakiś minus. Tym bardziej, jeżeli ktoś ma takiego świra na punkcie Wikingów jak ja. Po drugie to, jak przedstawiono w encyklopedii najważniejszego z Bogów Wikingów Wotana (Odyna), to już totalny popis braku wiedzy. Coś mi się wydaje, że team Cryo nigdy na oczy nie miał okazji zapoznać się z tym, jak Wotana prezentuje mitologia skandynawska. Wiem, że tak jak go sobie wyobrażają autorzy wygląda groźnie, ale to zupełna fikcja! Nie będę Was nudził opisem Wotana, ale zainteresowanych odsylam np. do książek Else Roesdahl.

Po odpaleniu gierki pierwsze co mnie zaskoczyło, to sposób, w jaki można odnieść zwycięstwo. Otóż niekoniecznie musimy wyciąć w pień klan przeciwnika. Istnieje bowiem całkiem prostszy i całkiem nowatorski sposób. Wystarczy, aby Twój klan posiadał większy prestiż od wrogiego, a w wyniku tego przeciwnicy zostają "upodleni" i

Rune, w Age of Empires 2 pojawiają się również Wikingowie, a tymczasem do moich rąk trafiła początkowa wersja beta Saga: Rage of the Vikings. Zanim przejdę do konkretów, kilka słów o samym kształcie wydania Sagi. Mianowicie wśród naszych kochanych wydawców także zachodzą najwyraźniej zmiany na lepsze. Saga ukaże się już wkrótce nakładem stajni CD Project i będzie CAŁKOWICIE spolszczona. Tak jest, dostaniecie do rąk 2 kompakty wypełnione wspaniałą grą całkowicie po polsku. Mało tego, cena będzie wręcz śmiesznie niska - 69 złotych!!! Nie będę ukrywał, że jak dla mnie to jest to przedwczesny prezent gwiazdkowy od CD Project. Nareszcie doczekaliśmy się czasów, w których wydawcy zaczynaj konkurować ze sobą i obniżają ceny swoich produktów. Tak trzymać! Teraz



poddadzą się Tobie. Niezle. Aczkolwiek, jak znam graczy, to będą woleli wybić rywali niż ich sobie podporządkowywać. Prestiż, czy jak kto woli - honor klanu, nie jest jednak bez znaczenia i warto na niego zwracać bacznie uwagę. Wszystkie klany (również sterowane przez blaszaka) w Saga kierują się pewnymi zasadami i honor dla każdego z nich jest sprawą najważniejszą. Niektóre klany posłusznie podporządkowują się zwycięzcom i po pewnym czasie zostają "wchłonięte". Inne zaś mają duszę buntowniczą i nie omieszkają za jakiś czas spróbować się oderwać. Klany reagują także agresywnie na nasze zaczepki. Jeżeli zabijesz jednego z rywali, to możesz być pewien, że za chwilę tamci wyślą ekipę, której jedynym pragnieniem jest zemsta. Podstawą Twojego klanu są wojownicy oraz wojowniczki. Hmmm... nie wiedziałem, że wśród Wikingów były Amazonki! Dobra, nie będę się czepiał szczegółów. Wojownicy i wojowniczki robią praktycznie wszystko. Polują, walczą, uprawiają rolę, zbierają różniaste owoce, łowią ryby, ścinają drzewa oraz budują. A w Saga można wybudować dość znaczną ilość budynków. Domy, kuźnie produkujące broń ręczną i zbroje, warsztaty wytwarzające narzędzia i broń miotającą, magazyny, obory oraz jednostki pływające: Drakkary (okręty wojenne) i Knorry (statki handlowe). W każdym z budynków musi ktoś pracować. No, może z wyjątkiem domów, które służą do...

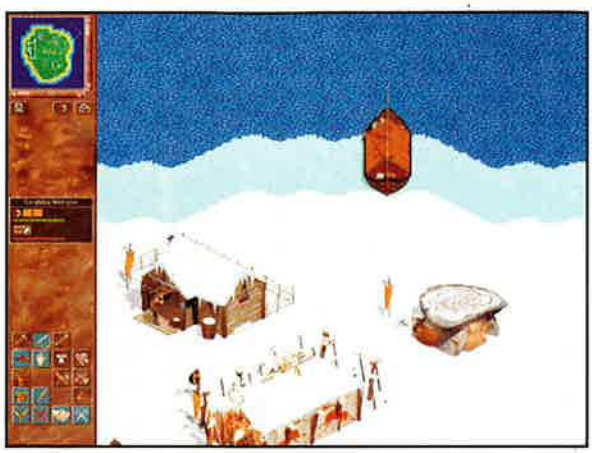
I tutaj kolejna rewelacyjna nowość. W Saga to nie budynki produkują nowych członków klanu, lecz, jak to zwykle bywa, czynność tę wykonują same jednostki. Dokładnie tak. Do domku wprowadzamy kobietę i mężczyznę i w "tajemniczych" okolicznościach powstaje nowy Wiking. Nie jest to takie proste. Najpierw należy zgromadzić odpowiednią ilość pożywienia. Pełen realizm. Podobnie jest z krowami. Zanim będą gotowe w oborze do rozmnożenia, to najpierw trzeba im nazbierać na łące siana. W wyniku tego, co odbyło się w domku pojawiają się nowe jednostki, wojownicy i wojowniczki oraz Walkirie. Trudno mi dociec, co do diabla robią w Saga Walkirie na ziemskim padole i dlaczego powstają w wyniku związków zwykłych śmiertelników? Tak jak już wspominałem, realizm Sagi nie jest mocną stroną. Do czego służą Walkirie? Będziecie zaskoczeni, ale spełniają one rolę kapłanek. Potrafią budować świątynie oraz kapliczki pogańskie, w których uczą się magii i antymagii. Dzięki temu możemy czarować.

Ważną rolę w grze odgrywają jednostki pływające. No, w końcu to Wikingowie. Drakkary świetnie nadają się do wysyłania na ich pokładzie dalekich łupieżczych wypraw, w ładownie Knorrów są bardzo pojemne i czasami warto z kimś pohandlować. Szczególnie, gdy brak naszemu klanowi jakichś niezbędnych surowców. W rozwoju klanu macza swoje ręce także natura, a to za sprawą zmian pór roku. Owszem, już w kilku grach występowały cykle lato - zima, ale dopiero w Saga oddziałuje to w tak realistyczny sposób. Wspaniale widać, jak przez miesiące dojrzewają (i przekwitają) zboża i owoce, a ścięte wcześniej drzewa powoli odrastają. Dlatego trzeba dokładnie rozplanować, co kiedy robić. W zimie np. można ścinać drzewa, a w lecie zbierać plony. Zacząłem się chyba rozpędzać, a to przecież dział "za pięć dwunasta" i na szczegółową recenzję przyjdzie jeszcze czas.

Graficy Sagi nie mają się na pewno czego wstydzić. Rozdzielczość od 640x480 do 1024x768. Dodatkowo masz do dyspozycji trzy stopnie zoomowania i trzeba przyznać, że po powiększeniu na maxa w rozdzielczości 1024x768 grafika dosłownie kasuje Age of Empires. Jest bajecznie kolorowa i szczegółowa. Postacie poruszają się realistycznie i nie można im nic zarzucić. Wystarczy przez chwilę popatrzeć, jak Wiking ścina drzewo czy buduje Drakkar, aby zakochać się w tej grafice. Identycznie jest z budynkami. Składają się z całego mnóstwa drobnych szczegółików, które doskonale podkreślają baśniowy klimat Sagi. Przyjemność dla oczu stanowią dość częste cut-scenki. Podoba mi się zwłaszcza ta, w której Walkirie unosi zmarłego wojownika do Walhalli. Ach, co za klima! O grafice nie da się po prostu powiedzieć nic złego. Jest rewelacyjna.

Od dłuższego czasu (czyli od przeglądnięcia press packa) ostrzyłem sobie uszy na muzykę, ale niestety przeżyłem wielkie rozczarowanie. Nie ukrywam, że kocham norweski folk i właśnie takich klimatów mogłem się spodziewać w Saga. A tymczasem okazało się, że autorzy zafundowali nam muzykę, która według mnie nie pasuje, a co gorsza nie ma nic wspólnego z Wikingami. Owszem, czasami kilka taktów zabrzmi w miarę rozsądnie, ale generalnie nie ma to nic wspólnego z muzyką Wikingów. Panom z Cryo proponuję przejść się do sklepu muzycznego i spytać się o legendarne Storm czy Isengard, albo o młode Falkenbach, Forlorn i Otyg. Nawet do Sagi idealnie pasowałby Burzum, ale wątpię, czy Grishnack zgodziłby się na taką komercję. ;) Przykro mi, że tak spartaczono muzykę w Saga. Na szczęście włączam sobie cedeka którejś z wyżej wymienionych grup i gra się całkiem przyjemnie. Ciężko mi coś powiedzieć o dźwięku. W otrzymanej wersji beta jeszcze nie były podłożone polskie dialogi, więc nie mogę tego skomentować.

Po kilku dniach i nocach spędzonych przy Saga: Rage of the Vikings jestem pewien jednego: nie mogę się doczekać, kiedy Saga ukaże się w sprzedaży. Już teraz widać, że jest to gra wybitna. Na pewno nie mogą jej ominąć ci, którzy kochają Age of Empires. Ale także pozostali gracze powinni się z Saga zapoznać. Wnosi ona wiele do gatunku RTS, a, na młot Thora, za cenę 69 złotych byłoby grzechem nie kupić tego dwukompaktowego cuda! ■



**Saga: Rage Of The Vikings**
**Cryo**

# V-Rally Multiplayer Championship Edition

## Konsola na kablu

**Świat elektronicznej rozrywki podzielić można na dwie, w znacznej mierze sobie przeciwstawne grupy. Jedna z nich to świat tak zwanych komputerów osobistych, obecnie na dobre zdominowany przez najróżniejszej maści maszyny działające pod kontrolą systemu Windows. Drugi obóz stanowią konsole, które w Polsce reprezentują obecnie właściwie tylko Sony Playstation i Nintendo 64. Różnice między nimi sprowadzają się, najprościej rzecz ujmując, do różnic między myszką lub joystickiem należącym do wyposażenia pecetowców, a padem będącym podstawowym orężem konsolowców.**

McDRIVE

Te pierwsze nadają się wręcz idealnie do prowadzenia wielkich strategicznych batalii czy zabawy w precyzyjne bombardowanie celów, a te drugie - do zadań wymagających niesamowitej niekiedy szybkości. Słowem, mamy do czynienia z konfliktem między przyzwyczajeniem do ostrego wykorzystywania szarych komórek a adrenaliną i buzującą się krwią w najczystszej postaci. Na tym ostatnim tradycyjnie koncentrują się bowiem twórcy gier na wyspecjalizowane maszynki do grania i trzeba przyznać, że wychodzi im to znakomicie. Przynajmniej jeśli ktoś takie klimaty lubi. A jak wielka przepaść dzieli oba światy, nawet jeżeli mamy do czynienia z tytułami podejmującymi ten sam temat, najlepiej świadczą pojawiające się od czasu do czasu pecetowe konwersje największych tytułów spod znaku PSXa czy N64.

Rzadko kiedy zdarza się bowiem, by jakiś tytuł tego typu odniósł równie duży sukces w obydwu tych światach. Ale nie ma się co temu dziwić. Dla wychowanych w tradycji pecetów takie konsolowe cudo jest po prostu nierealistyczne, prostackie i w ogóle zbyt szybkie, czy wymagające zbyt dużej koordynacji oko-ręka. Pewnie, patrząc na to z drugiej strony, gierki pecetowe wydają się konsolowcom przydługie, przywolnawe i w ogóle nudne. Nie wspominając nawet o problemach ze sterowaniem, gdyż o ile pada do peceta kupić można, to już o myszce czy klawiaturze do PSXa jeszcze nie słyszałem...

Mimo to w dziedzinie sportów samochodowych mamy do czynienia z czymś, co od biedy można uznać za jakie takie zbliżenie obu światów. Oczywiście o jakimkolwiek porozumieniu, zwłaszcza w przypadku najambitniejszych tytułów pecetowych, jak chociażby Grand Prix Legends, mowy na razie nie ma, ale już tytuły nieco luźniejsze ostatnimi czasy poddawane są konwersji praktycznie rutynowo. Jednym z takich przypadków zostałem właśnie potraktowany i - mimo iż poza główną częścią nazwy jej reszta odbiega od wersji konsolowej - to jednak nawet krótkie z nią obcowanie nie pozostawia, co do jej korzeni, nawet najmniejszych wątpliwości.

V-Rally Multiplayer Championship Edition to najprościej rzecz ujmując kolejny "symulator" sportów rajdowych. I mimo iż najlepszy tytuł tego rodzaju - czyli Colin McRae Rally Championship - pochodzi także z konsoli, to jednak V-Rally nie ma równie dużych jak on aspiracji symulacyjnych i cudzysłowy otaczające wyraz "symulator" są jak najbardziej na miejscu. Grę należy bowiem traktować jedynie jako porządną zręcznościówkę, której głównym celem jest dostarczenie graczowi emocji, a nie udawanie czegokolwiek. Nie znaczy to jednak, iż została ona całkowicie oderwana od rzeczywistości. Co to, to nie! Mamy bowiem do wyboru jeden z jedenastu wozów, które istnieją w rzeczywistości i które każdy kibic tego sportu powinien rozpoznać nawet z zamkniętymi oczami... Subaru Impreza WRC, Fort Escort WRC czy Renault Maxi Megane obecne są na wszystkich poważniejszych imprezach rajdowych, czyli praktycznie wszystkich, którym udało się przebić na polskie telewizory.

Także lokacje, w jakich przyjdzie się nam ścigać odpowiadają wyglądem i warunkami fizycznymi tym oglądanym w rzeczywistości. Rajdy Indonezji, Anglii czy Korsyki to tak żelazne pozycje, że ich brak naraziłby producentów na wielkie niezadowolenie graczy, a tego chyba, zwłaszcza że przenosi się to w linii prostej na słabsze wyniki sprzedaży, nie chcieliby nikt. Konkretne trasy różnią się oczywiście od tych rzeczywistych, poza tym każdy z rajdów składa się jedynie z trzech etapów, ale takie są już niestety wymogi przenoszenia rajdów w świat elektronicznej rozrywki. W przypadku V-Rally dochodzi do tego jeszcze jeden wymóg - ponieważ gra ta ukazała się także w wersji na Nintendo64, którego nośniki gier mają bardzo poważne ograniczenia objętościowe, każdy z etapów składa się z około minutowej trasy, którą trzeba pokonać trzy razy. Fakt, że wszystko to wygląda bardzo przyjemnie, w każdym razie nie ma się wrażenia jazdy po torze,

ale mimo to pewne wrażenie niedosytu jednak pozostaje. Zwłaszcza, że Colin McRae był pod tym względem o niebo lepszy...

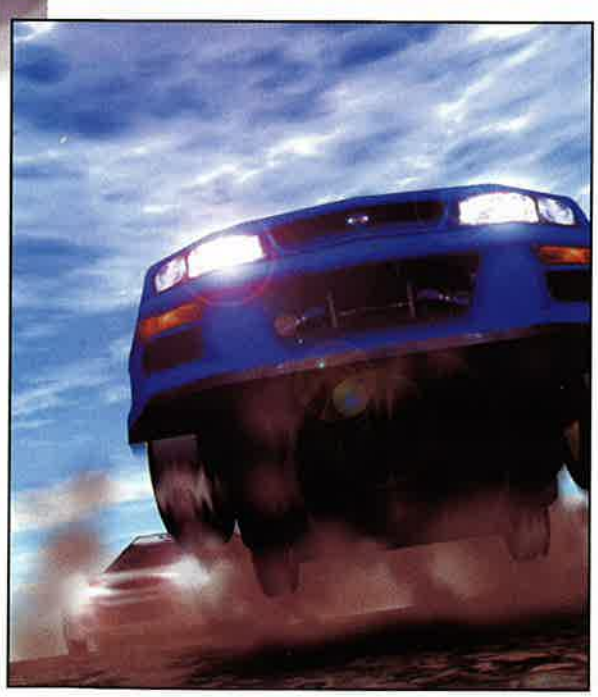
W samochodówkach najważniejsze są jednak wrażenia z jazdy, a na tę część gry narzekać na szczęście nie można - przynajmniej jeśli nie nastawiamy się na jakiś super realizm. Pewną jego dozę w środku oczywiście znajdziemy i to na tyle dużą, żeby zostać zmuszonym do poważnego potraktowania większości nawyków nabytych w tytułach bardziej ambitnych, ale nie on jest najważniejszy. Swego wozu bowiem zepsuć ani tym bardziej zniszczyć nie sposób, ale wszelkie spowodowane nieuwagą wywrotki mszczą się bardzo szybko spadnięciem na dalsze pozycje w klasyfikacji, a późniejsze nadganianie wcale do najprostszych zadań nie należy...

Właśnie, nadganianie... Cóż, wspominałem już o dość swobodnym potraktowaniu tematu "realizm". Odnosi się to także do sposobu rozgrywania samych rajdów. Jest ono bowiem typowe dla zręcznościówek: gracz jest (a dokładniej kieruje, ale to przecież na jedno wychodzi) jednym z czterech samochodów (przynajmniej w wersji, która do nas dotarła, a jest to w końcu tylko beta - choć bardzo zaawansowana) i jedziemy nie tyle na czas, choć jest on liczony i po każdym okrążeniu podawany, co na pozycję. Takie podejście daje jednak kilka ciekawych możliwości. Przede wszystkim wygrać można zarówno dzięki perfekcyjnej jeździe, jak i perfekcyjnemu wywalaniu przeciwników z toru. Zniszczyć ich wprawdzie (niestety...) nie można, ale takie opóźnienie także najlepiej im nie robi. W niektórych przypadkach nie trzeba się zresztą specjalnie starać, by jakiś z przeciwników znalazł się na poboczu. Inteligencja kierowców komputerowych jest bowiem na tyle dopracowana, że i im zdarzają się błędy i to nawet bez najmniejszej pomocy z naszej strony!

Na koniec zostawiłem sobie ostatnią z wartych odnotowania cech gry, czyli istniejącą jedynie w wersji pecetowej możliwość grania z innymi na kilku komputerach. Jest to bowiem dużo przyjemniejsze od ściskania się na jednym ekranie, chociaż i ten tryb został w V-Rally uwzględniony i na nieoczekiwane wizyty znajomych będzie jak znalazł. Co do multiplaya z prawdziwego zdarzenia - korzysta on ze standardowych rozwiązań zawartych w pakiecie DirectX, więc do wyboru mamy zarówno sieć opartą o protokół IPX, TCP/IP, jak i połączenie szeregowe czy modem. Przy tym trybie rozgrywki jedna z "wad" gry okazuje się także wielką jej zaletą. Mowa oczywiście o jeździe nie na czas, a przeciw innym zawodnikom. Dzięki takiemu rozwiązaniu mamy bowiem do czynienia z prawdziwą walką twarzą w twarz, a nie z jakimiś abstrakcyjnymi sekundami. Wszystko to razem wzięte pozwala mieć nadzieję, że pełna wersja gry, mimo iż na fotel króla w swym obecnym kształcie raczej się nie załapie, to jednak wielu zwolenników bez wątpienia znajdzie. Ładnie wykonane i urozmaicone trasy, rzeczywiste samochody z możliwością ustalenia paru dodatkowych ich parametrów, dodatkowy ekscytujący tryb gry wieloosobowej...

Taaa, dla przedkładających dobrą zabawę nad realizm będzie to kąsek bez wątpienia smakowity, tym bardziej, że i otrzymana przez nas beta pracuje całkiem poprawnie, co sugeruje niedługą już premierę wersji pełnej. ■

**V-Rally Multiplayer Championship Edition**
**Infogrames** **www.vrally.het**



"... Spec ops, Commandos, Rainbow Six. A co by wyszło, gdyby połączyć najlepsze cechy wyżej wymienionych produkcji?" - CD Action 5/99

# Lander

## Asteroids + Descent = ...

**Nowatorskie gry zdarzają się coraz rzadziej i rzadziej... Zamiast tego raczeni jesteśmy coraz to nowszymi sequelami, ulepszonymi dodatkami i innymi tego typu wtórnościami bazującymi na popularności swych starszych braci. Nie zawsze jest to wprawdzie wielkim problemem, zwłaszcza gdy nie postawiono jedynie na samą nazwę, a reszta nie stanowi stabiutkich wypełniaczy sektorów na srebrzystym krążku. Chociaż... mimo to czasami i tak chciałoby się zobaczyć coś nowego, poczuć ten powiew świeżości, który u zarania komputerów był przecież czymś najzupełniej normalnym...**

ALLOR

Na szczęście sytuacja nie jest jeszcze aż tak beznadziejna, czego dobrym przykładem może być właśnie Lander, najnowszy tytuł bardzo szacownej niegdyś firmy Psygnosis. Mimo iż ostatnimi czasy nie wiodło się jej może najlepiej, zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę jedynie rynek pecetów, to obecnie wiele wskazuje na to, że stara się usilnie przekonać wszystkich zainteresowanych, iż jej wielkie dni wcale jeszcze nie przeminęły. Wprawdzie na upartego także i Lądownik można by nazwać tytułem wtórnym, ale już na pewno nie jest on niczyim sequelem. A co do wtórności, to i tu sprawa wcale nie jest stuprocentowo przesądzona, bo choć faktycznie parę tytułów opartych na podobnym pomyśle już kiedyś było, to jednak dokładnego jego odpowiednika świat jeszcze nie ujrzał. A fakt, iż przy tworzeniu zaczerpnięto kilka świetnych pomysłów z paru różnych (i w dodatku w części dość znanych) tytułów - cóż, rzadko kiedy powstaje coś zupełnie z niczym nie powiązane, więc na dobrą sprawę jakiejś wielkiej afery robić z tego nie można. Tym bardziej, że produkt takiego pomieszania w czasie paru dni obcowania zrobił na mnie wrażenie bardzo pozytywne, a przecież o to głównie w tym biznesie chodzi.

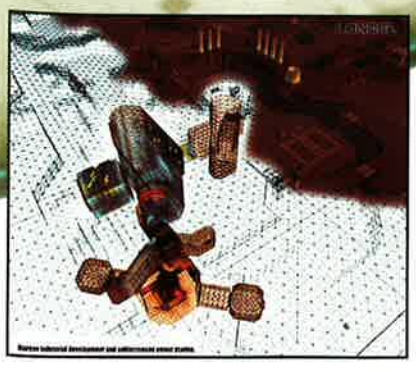
Zacznijmy jednak od początku, czyli od małego wstępu historyczno-poglądowego. Otóż, jak to z przyszłością bywa (a akcja gry ma właśnie w niej miejsce), zbyt różowa to ona nie jest. Po pierwsze, mimo iż przedstawicieli gatunku Homo Sapiens można spotkać praktycznie w całym Układzie Słonecznym, to sama Ziemia jest już niezamieszkana, przynajmniej jeżeli nie bierze się pod uwagę podejmowanych przez różne korporacje działań archeologicznych. Po drugie - nie ma już czegoś takiego, jak rządy czy państwa, a główną władzę sprawują trzy megakorporacje. Które w dodatku, żeby było jeszcze śmieszniej, zaczynają właśnie między sobą ostro rywalizować, rozumiejąc doktrynę wolnego rynku jako "wolną amerykankę" tudzież "wszystkie chwyty dozwolone". A po trzecie na horyzoncie, o czym jednak jeszcze nic nie wiadomo, pojawia się seria odkryć, które wywrócą do góry nogami nasz światopogląd, naszą wiedzę na temat korzeni. Ale póki co, niewiele to gracza interesuje. Wcielamy się bowiem w rolę najemnika, który zabrał się, wraz ze swoim lądownikiem, na pokład wielkiego pasażerskiego liniowca, wyruszającego w coś, co szumnie nazwano Ekspedycją Drake'a, a co jest po prostu jego dziewiczym "rejsem" po wszystkich interesujących miejscach naszego najbliższego kosmicznego otoczenia. Interesujących nie tylko z turystycznego punktu widzenia... zwłaszcza, że to nie podziwianie widoków jest naszym głównym zadaniem. Z czegoś trzeba przecież żyć, a gotówka sama z siebie na konto nie wpływa. Na szczęście życie w tak interesujących czasach dostarcza mnóstwa okazji do podreperowania własnej kondycji finansowej. Oczywiście nic za darmo, a prócz dość szybkiej możliwości wzbogacenia się, równie szybko można stoczyć się na samo dno jakiegoś krateru po wyczerpaniu się paliwa i zająć się pasjonującym oczekiwaniem na "wychuchanie" zapasów tlenu (choć na szczęście można w takim momencie po prostu powtórzyć misję) tudzież skończyć przygodę jako ładna, rozszerzająca się kula ognia. Jak kto woli, jak kto lubi - w tym akurat przypadku otrzymujemy całkowicie wolną rękę.

Rzeczy bardziej przyjemne, w rodzaju pozytywnego zakończenia kolejnej misji, tak proste już jednak nie są. W dodatku głównym tego winowajcą, przynajmniej po nabraniu pewnego doświadczenia w trakcie misji treningowych, wcale nie jest oryginalne sterowanie samym pojazdem - trzeba się bowiem wykazać i innymi zdolnościami, najczęściej w rodzaju sprawnej rozwałki wrogów, szukaniu przełączników tudzież nawigacji w podziemnych kompleksach jaskiniowych. Jeśli dodać do tego jeszcze wymaganą dość często umiejętność kojarzenia faktów, otrzymamy bardzo interesującą mieszankę testującą w równym stopniu instynkty bojowe, połączenia między komórkami nerwowymi oraz koordynację oko-ręka. Dokładniejsze przypatrywanie się temu dziwowi zacznę jednak od rzeczy dla początkujących najistotniejszej, czyli samego sterowania. Nieco dobrych skojarzeń dostarczał wprawdzie podtytuł wspominający coś o Asteroids i Descentcie, ale by rozwiać wszelkie wątpliwości, temat ten rozwinę. Na początek samo sterowanie. Mimo iż standardowo polecane jest połączenie myszy i klawiatury, to jednak w rzeczywistości znacznie lepiej sprawuje się dobry joystick z przepustnicą, a idealnie jeszcze z czwartą osią, zrealizowaną na przykład jako obracająca się pionowo rękojeść, choć akurat w tej roli całkiem sprawnie zachowują się i zwykłe dwa klawisze. Jak łatwo policzyć, otrzymujemy więc cztery różne możliwości działania: obroty wzdłuż osi pionowej, podłużnej oraz poprzecznej, a do tego jeszcze główny silnik działający na osi pionowej. I żeby nie było niedomówień - praktycznie non stop zmuszani jesteśmy do korzystania z więcej niż jedna powyższa opcja naraz! Na szczęście składająca się z pięciu zadań misja treningowa zapewnia raczej bezproblemowe wejście w świat rzeczywistej fizyki, która stoi za zachowaniem się naszego pojazdu. Dla wielu takie zdanie brzmi wprawdzie niczym dzwonek alarmowy ostrzegający przed niebezpieczeństwem, ale spoko - trening ma postać czysto praktyczną, uczymy się po prostu latać, a nie rozwiązywać zadania czy wkuwać teorię. Poza tym

wystrzeliwane od czasu do czasu (i tylko pod warunkiem, że stać nas było na odpowiedni upgrade) flary. Cała reszta spowita jest w ciemnościach, mapy brak, a przed wyruszeniem dostarczono nam jedynie niewyraźne obrazy radarowe... W dodatku nie możemy sobie latać w nieskończoność, bo silniki naszego pojazdu dość łakomie obchodzą się z zapasami paliwa, a czym się to kończy - już pisałem.

Trochę irytujące jest w takich warunkach uniemożliwienie zrobienia save'a w trakcie wykonywania misji oraz zrezygnowanie z jakiegokolwiek systemu mapowania terenu. I, żeby rozwiać wszelkie wątpliwości, to drugie jest dużo, dużo gorsze. Misje, gdy się już wie, co trzeba zrobić, są bowiem dość krótkie, nie ma więc problemów z Alien vs. Predator, gdzie w ciągu sekundy można było stracić dorobek ostatnich trzydziestu minut. Za to mapa - cóż, tej niekiedy bardzo brakuje. Owszem, i do niej można odnieść zdanie o krótkich misjach, ale przecież w jakiś sposób trzeba się dowiedzieć, jak dane zadanie wykonać, a jak to zrobić w sposób inny niż eksploracja? Na szczęście jednak nie jest aż tak źle, a i do braku mapy dość łatwo się przyzwyczaić, ale przez to gra

poszczególne zestawy silników korekcyjnych oddawane są nam do dyspozycji stopniowo, dzięki czemu unika się mętliku związanego z rzuceniem od razu na głębokie wody. Spytacie się może, po jakiego grzyba wprowadzono aż takie udziwnienia? Cóż, można powiedzieć, że z dbania o realizm - bo dokładnie w taki sposób zachowywałby się podobny pojazd w rzeczywistości - ale to graczy raczej mało interesuje, chyba że ktoś chce w przyszłości zostać kosmonautą, choć na to w obecnym wcieleniu jeszcze chyba liczyć nie można. Powód jest więc inny - takie udziwnienie sprawia bowiem bardzo dużą przyjemność! Tak, tak, po krótkim treningu, po okiełznaniu naszego malutkiego lądownika, zaczyna się prawdziwa zabawa! Latanie jest po prostu tak intuicyjne (gdy przyzwyczaimy się do sterowania), że jest to autentycznie jedna z bardzo nielicznych gier, w której nawet zwykłe holowanie satelity sprawia wielką przyjemność! I to pomimo faktu, iż nikt do nas praktycznie nie strzela!!! Wystarczy sam lot z dyndającym nam z tyłu ładunkiem! Jeszcze ciekawiej robi się, gdy wysyłani jesteśmy do jakichś ciemnych jaskiń. Okolica rozświetlana jest wtedy jedynie przez zamontowany na naszym statku szperacz oraz



nie jest aż tak miła, jaka by mogła być... Odbiło się to zresztą na obniżonej o jeden punkt ocenie - po paru pierwszych misjach dałbym bowiem Landerowi czyściutką dziewiątkę, ale niestety później jej brak stał się jednak nieco uciążliwy, przynajmniej dla graczy przyzwyczajonych do rozwiązań nie-konsolowych. Mimo tego gra się jednak bardzo fajnie, a multiplay jest po prostu świetny! Dzięki takiemu a nie innemu sterowaniu stateczkiem ma się dużo więcej możliwości manewru, dużo więcej niekonwencjonalnych metod ataku, a przecież o to w głównej mierze w tego typu zabawach chodzi.

Dlatego też, mimo obniżenia oceny, gra zatrzymała redakcyjny znaczek jakości. Jest to bowiem coś naprawdę wartego zobaczenie, i to nie tylko dla maniaków Descenta czy Asteroids, choć będą oni, zwłaszcza ci pierwsi, posiadali Operację przewagę nad innymi - nawigacja w ciemnych korytarzach nie jest bowiem wcale taka prosta, zwłaszcza gdy na głowę sypie się strop, a dodatkowo odnosi się niezbyt miłe wrażenia, iż poruszające się z wielką szybkością różnokolorowe światła nie są li tylko przewidzeniem. I że chyba się nam przyglądają... Na razie tylko przyglądają... ■

DEMO NA CD 4/99 CD-ACTION

**Plusy:**
- czadowe sterowanie
- realistyczne zachowanie się obiektów
- fajna grafika
- niezgorsza muzyka
- porządna fabuła
- sensowny widok przez ściany
- nie tylko rozwałka wszystkiego i wszystkich

**Minusy:**
- brak save w czasie misji
- brak mapy

Ocena: 8

CD-ACTION

**Producent:** Psygnosis

**Wymagania:** W95/98, P166 + akcel. 3D, 32 MB RAM, CD-ROM x4 lub DVD

**Dystrybutor:** CD Projekt tel. (022) 8257121

**Internet:** http://www.psygnosis.co.uk

INFO

# Dink SmallWood

## Drewniany bohater w świecie z klocków

**Zabawne, że zawsze gdy przychodzi do recenzowania jakiegoś comp-erpega, ciśnie się w palce zdanie typu "wielbiciele komputerowego odgrywania ról nie mają lekkiego życia - potencjalni twórcy takowych bowiem wolą zabrać się za kolejny, nic nowego nie wnoszący klon Dooma, niż użerać się z tysiącem problemów, na domiar złego nie mając wcale gwarancji, że coś im z tego wyjdzie i efekt finalny sprzeda się na tyle dobrze, by pokryć koszta jego wytworzenia". Długie, ładne, choć wyświechtane odrobinę od długiego używania, niewątpliwie prawdziwe zdanie. Ja jednak, czym zapewne "zaskarbię" sobie niechęć (przejściową, mam nadzieję) sporej grupy czytelników, powiem, że - in my humble opinion - lepiej jest, że biorą się oni za shootery. Wtedy bowiem my, wspomniani wielbiciele, zyskujemy pewność, że nie będą nękać nas propozycje pokroju Dink SmallWood.**

U dołu: **Nie wiem czemu, ale nie odpowiada to mojemu gustem...**

GEM.INI

Dink SmallWood był efektem poszukiwań, jakie przeprowadziłem zdeterminowany opisaną powyżej sytuacją. Wprawdzie i tak ostatnio jest całkiem nieźle: mieliśmy Fallouta 2, Redguarda, Wrota Baldura, teraz zaś czekamy na Might&Magic VII, Septerra Core, Final Fantasy VIII (na to ostatnie ja jakby mniej ;)). Stało się jednak tak - bogatemu zawsze mało! - że nadal odczuwając cknicę za dobrym, starym role-play'em, a zachęcony hasłem z pudełka, skusiłem się na Dinka. Skusiłem, zagrałem i... nie uwierzyłem własnym zmysłom! Poczynając bowiem od opakowania, poprzez instrukcję, a kończąc na samej grze - całość tchnie tak niezwykłym amatorstwem, że słowa więzną w gardle... I nie chodzi tylko o wykonanie: problem w tym, że twórcy (mała litera jest w tym wypadku uzasadniona...) widać nie bardzo wiedzieli, na czym polega role-playing, swą wiedzę zaś czerpali z Diablo, które - jak wszem i wobec wiadomo - nigdy takowym nie było, nie jest i nie będzie!

Efekt: Dink przynależy do zręcznościówek, w których konieczność rezania wroga usprawiedliwiona jest nie tylko chęcią przebicia się do dalszej części gry, ale i koniecznością zdobywania pedeków i złota, oraz, naturalnie, jakąś tam niezbyt ambitną fabułą. Nasz tytułowy "heros" (nie chcielibyśmy nazywać się Dink Małoleśny...) po tragicznej śmierci swej matki wyrusza w drogę, która ze świniopasa zmieni go w bohatera pełną gębą, takiego łączącego w sobie moc magii i potęgę miecza. (Ja już gdzieś słyszałem o farmerze zmienionym w rycerza...) Jego wygląd i zachowanie zaprzecza wszystkiemu, co do tej pory sądziłem o tegoż to typu wojach - tekst w jego ustach, w którym pojawiają się "cool checks" skutecznie mąci złudzenie życia w świecie fantasy. Pamiętacie "wklejki" w Fallout - montypythonowych rycerzy poszukujących Grala, postacie mangowe i tak dalej? Czy nie psuły one ogólnego wrażenia? Tu jest podobnie. Na domiar zaś złego bohater nasz jest głupi jak but z przysłowiowej lewej nogi - nie znam innego przypadku, w którym człowiek drwi sobie ze wzrostu kolesia, który pojawił się przed nim z powietrza i najwyraźniej, mimo fizycznej "mikrowatości" jest potężnym magiem! A przecież żyje się raz!...

Fabuła Dink SmallWood wznosi się na podobne "wyżyny", jak i niemal wszystko pozostałe: wykonujemy standardowe zlecenia, polegające głównie na konieczności ubicia co znaczniejszego wroga, to zaś z kolei przeplatamy mniej znaczącymi bitewkami. W ich trakcie zdobywamy punkty doświadczenia (zamieniamy je na kolejne poziomy, w czasie "wskakiwania" na nie podnosimy jedną z wszystkich trzech cech: atak, obronę lub magię) i brzęczącą mamonę, za którą wybieramy z niewielkiego arsenału coś, co doda nam kilka punktów do ataku. Sama walka zaś prezentuje się w najgorszy z możliwych sposób: pojedynek wygrywa się metodą "hit-and-run" - uderz raz i uciekaj. Oczywiście przy takich założeniach najskuteczniej walczy się z dala - biegając wokół przeciwników i miotając w nich fireballami. Zgroza, jednak ostatnim gwoździem do trumny jest dopiero absolutna liniowość Dinka. Przejść do kolejnego obszaru możemy jedynie wówczas, gdy ukończymy wszystkie "questy" w tym aktualnym. Wtedy to dopiero w magiczny sposób usunięta zostanie lawina, naprawiony mostek i tak dalej...

Istnieje jednak w Dinku coś, co sprawia, że gra zasługuje na przyznanie jej dodatkowych 2 punktów do bazowej jedynki. Jest on bowiem nie tyle grą (marną, możecie mi wierzyć), ale uniwersalnym enginem (językiem skryptowym nazwanym DinkC), na bazie którego można zbudować dowolną gierkę: na stronie twórców znajduje się nawet Arkanoid! Taki układ usprawiedliwia więc w pewien sposób jakość składanej z elementów (bitmap) grafiki, nie usprawiedliwia jednak wyraźnej niedbałości we wszystkich innych aspektach! Autentycznym zaś pozytywem, jakiego doszukać się można w miernej całości jest muzyka. W porównaniu bowiem do ogólnego poziomu jest ona czymś, jak słynny zielony krasnoludek w różowej bajce - nie z tego świata. Utwory cda (cd audio, nie CDA :)) są wprawdzie bardzo, bardzo krótkie,

jednak oddają pewien nastrój i z pewnością można by je wykorzystać w trakcie żywej sesji. Tyle tylko, że dla kilkunastu minut klimatycznego podkładu po prostu nie warto kupować całej gry... ■

**Plusy:**
- podkład w czasie sesji
- renderowane przerywniki filmowe
- (to tak dla zmylki :))

**Minusy:**
- wszystko, prócz muzyki

**Ocena: 3**

CD-ACTION

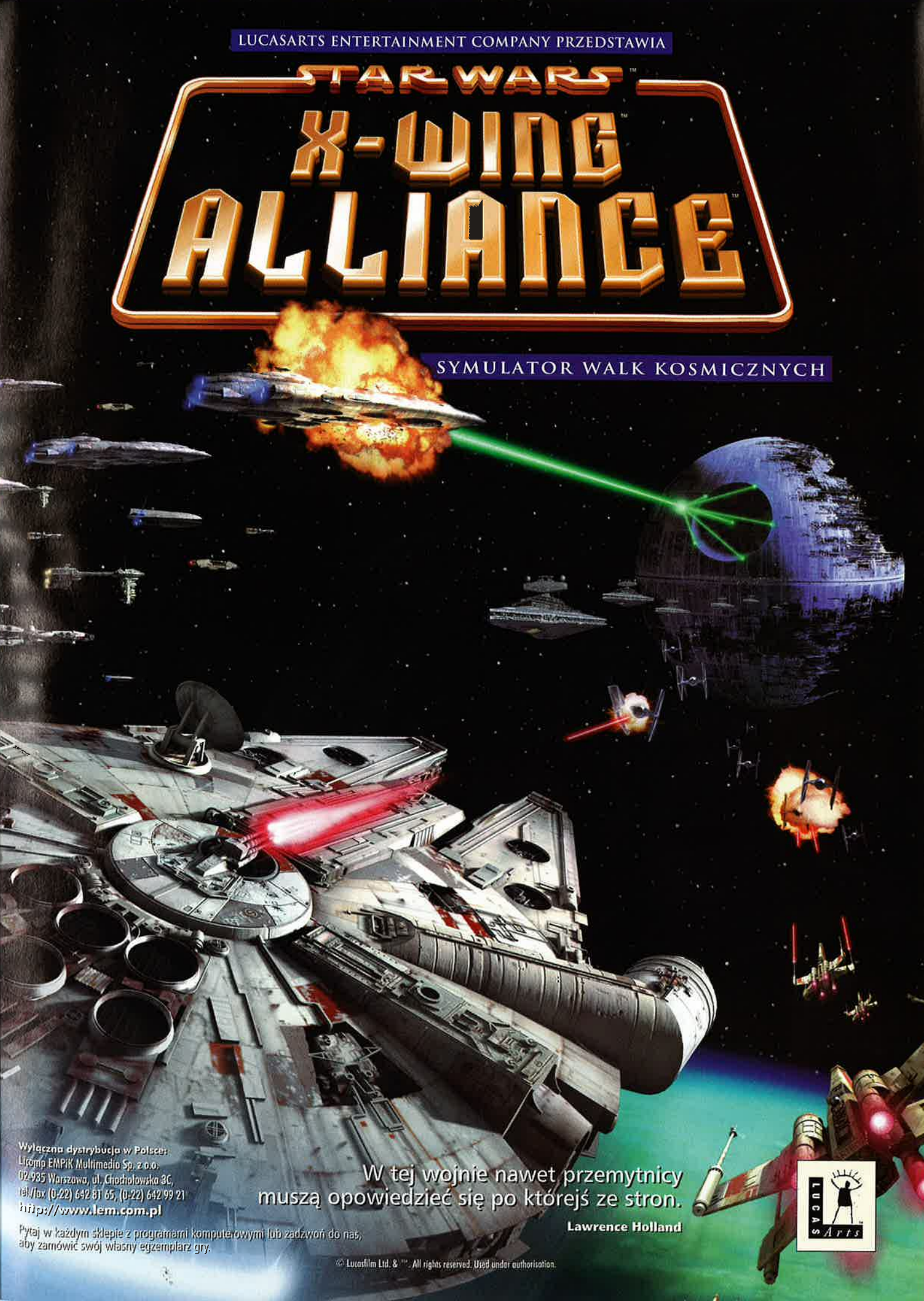
**Producent:** RTsoft/ Iridon Interactive

**Wymagania:** P 100, 16 MBRAM, 4xCDROM, Win 95/98, DirectX

**Dystrybutor:** Arma tel.(017) 625185, 8563325

**Internet:** http://www.rtsoft.com/dink/

INFO

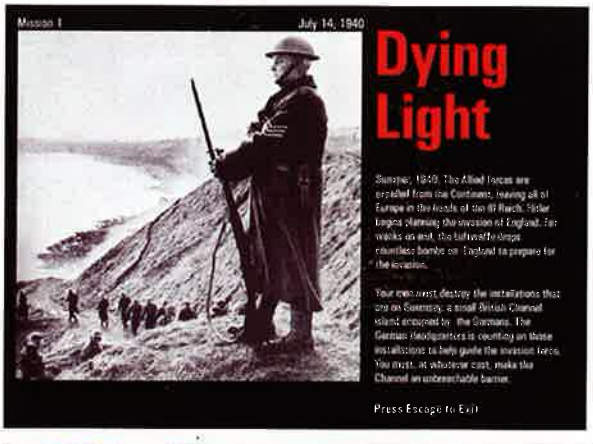

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRZEDSTAWIA
STAR WARS
X-WING
ALLIANCE
SYMULATOR WALK KOSMICZNYCH
Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chodkiewicza 8C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl
Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas,
aby zamówić swój własny egzemplarz gry.
W tej wojnie nawet przemytnicy
muszą opowiedzieć się po którejś ze stron.
Lawrence Holland
© Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorisation.
LUCAS Arts

# Commandos: Beyond the Call of Duty

## Poza zasięgiem...

**Kiedy w zeszłym roku na światło dzienne wyszli Commandosi, z miejsca okrzyknięto ich rocznym przebojem. Osiągnięcie, jak na debiutującą firmę Pyro zaprawdę wielkie, ale takiego stanu rzeczy należało na dobrą sprawę oczekiwać. W końcu, jakby nie było, większość grających to jednak osobnicy płci męskiej, a ta część populacji jakby z definicji gustuje we wszelakiego rodzaju akcjach wojskowych, zwłaszcza jeśli opowiadają one o tak interesującym temacie, jak działania sił specjalnych.**

ALLOR




U dołu:
**Pseudo- historyczne briefingi nadal robią bardzo dobre wrażenie.**

Jednak to nie interesująca tematyka była głównym powodem wielkiego sukcesu potyczek w przeróżnych częściach europejskiego teatru wojny z udziałem "special guests"-ów Tiny'ego czy Duke'a. Przecież nie był to wcale pierwszy tytuł, który bazował na działaniach prowadzonych przez elitarne oddziały. Ale nie znaczy to także, iż jego popularność była jakimś niewyjaśnionym zjawiskiem. Commandos: Behind Enemy Lines to po prostu ("po prostu"... ciekawe, czemu nikt nie wpadł na to wcześniej, skoro dzisiaj mówi się już na to "po prostu") pierwszym tytułem, który potrafił połączyć najlepsze cechy spotykane w strategiach czasu rzeczywistego ze zjechaniem z obrazem walki na poziom pojedynczych żołnierzy. A ponieważ dodatkowym bonusem były jeszcze bardzo duże wymagania co do zdolności cichego działania - dostaliśmy do rąk mieszankę iście wybuchową. Wcześniej bowiem wszelkie działania sił specjalnych rozgrywały się zgodnie ze schematem znanym choćby z (skoro już przy komandosach jesteśmy...) Commando. Czyli mieliśmy jednego (albo dwóch) bardzo dzielnego wojaka, który strzelał na wszystkie strony ze swoich ciężkich maszynowych karabinów, rozrzucał na boki granaty. I, co najważniejsze, szedł do przodu, do przodu, do przodu... Cała trudność polegała na tym, by naciskać przycisk fire na tyle szybko, by wrogowie nie przerobili nas na dziurki od sera, zwłaszcza że było ich więcej niż "mrófków" w mrowisku.

A produkt Pyro był po prostu inny. Liczyła się nie tyle szybkość działania, co odpowiednie rozplanowanie akcji zanim zaczęło się ją wprowadzać w życie. Najpierw trzeba było dokładnie przestudiować mapę, poprzyglądać się ścieżkom wydeptywanym przez wrogie patrole, poznać strefy widzenia wrażych strażników - słowem obserwować, obserwować i jeszcze raz obserwować. Dopiero dysponując danymi z takiego "własno-ocznego" rozpoznania, przystępowało się do dalszej części misji, czyli - nie, wcale nie do ruszania w bój z okrzykiem na ustach, a - główkowania. I to bardzo ostrego! Najważniejsze było bowiem nie zabicie wszystkich widocznych na planszy wrogów, a pomyślne jej zakończenie. Ba, martwi wrogowie nie byli nawet liczeni przy punktacji! Co innego czas wykonania zadania i odniesione przez naszych rany... Dodatkowym "bonusem" była w tym wszystkim nałożona odgórnie konieczność powrotu do bazy wszystkimi oddanymi nam do dyspozycji ludźmi. Nie mógł zginąć choćby jeden z nich!

Ale to i tak nie wszystko. Oddani nam bowiem do dyspozycji ludzie nie byli tylko klonami różniącymi się drobnymi szczegółami wyglądu czy imieniem. To było sześciu różnych gości, z których każdy miał swoją własną działkę! Raczej ciężko było zmusić szpiega Spooky'ego do przepłynięcia wpław rzeki czy marinesa Finsa do udawania niemieckiego oficera. A że facetów mieliśmy do dyspozycji maksymalnie sześciu, więc kluczem do przejścia misji było ich ścisłe ze sobą współdziałanie. Jeśli dodać do tego jeszcze wspomniany już czas rzeczywisty, to konieczność wcześniejszego opracowania planu stanie się, mam nadzieję, w pełni uzasadniona.

Tak sobie jednak miło rozmawiamy (a raczej piszę... ale nie zagłębiajmy się w szczegóły) o przeszłości, a przecież miała to być recenzja najnowszego wcielenia akcji "za liniami wroga". Czyżby redaktor cierpiał na brak kasy i nadmiar wody; tudzież starał się na siłę wypełnić czymś strony, by wyrobić normę, a rzeczonego tytułu nawet na oczy nie widział? No, uczciwie się przyznam, że na szczęście żaden z tych przypadków nie ma w przypadku tego tekstu miejsca. Po prostu taki długi wstęp historyczny, poza rzuceniem światła na niezorientowanych w tamacie, bardzo dobrze charakteryzuje także i najnowszego Beyond the Call of Duty.

Nie jest to jednak, jak mogłoby się wydawać, druga część Commandosów, ale i też nie jest to jedynie dysk z dodatkowymi misjami. Beyond jest płytką stojącą ponad tymi prostymi podziałami, a najprościej byłoby go określić numerkiem 1.5. Czyli mamy pewne ulepszenia w stosunku do części pierwszej, która w dodatku nie jest do grania w niego wymagana, ale nie jest to jeszcze pełny sequel, choćby dlatego, że na krążku dostajemy nowych misji liczbę dość mocno ograniczoną. Dokładniej tylko osiem, co w porównaniu do dwudziestu w "jedynce" imponujące może nie jest. Ale jak na produkt przejściowy usytuowany w przedziale cenowym zajmowanym przez dyski z misjami (mimo iż jest to przecież tytuł w pełni samodzielny) spokojnie da się znieść. Tym bardziej, że, jak już wspomniałem, dostajemy

na nim także i kilka bardzo fajnych zmian. Nie dotyczą one wprawdzie głównych bohaterów, bo ci pozostali tacy sami, ale za to teraz doszło (a dokładniej doszły) do nich dwie współpracowniczki. Jedna z nich to Dragisa Skopje, członkini partyzantki, a druga - Lips - to, poza faktem, że także należy do ruchu oporu, tyle że duńskiego, żeński odpowiednik Spooky'ego, czyli "maszynka" do odwracania uwagi żołnierzy.

Obydwie te istoty pojawiają się jednak tylko epizodycznie i wcale nie stanowią największej atrakcji. W przeciwieństwie do takich na przykład kamieni, paczki papierosów ("beznikotynowych") czy kajdanek. To one dopiero dają prawdziwie nowe możliwości. Taki zwykły kamień to przecież wymarzone narzędzie do chwilowego odwracania uwagi wrogich żołnierzy. Wystarczy rzucić go w pobliże takiego żołdaka, by wiedziony obowiązkiem porozglądał się za przyczyną halasu. Jeszcze lepsze są papierosy. Wiadomo, w trakcie wojny, a zwłaszcza podczas niezwykle pasjonującej służby wartowniczej, ich palenie było praktycznie jedynym zajęciem, jakiemu bez sprzeciwów przełożonych można się było oddawać (o nie, palenie na warcie było oficjalnie "verboten!" - korekta). No i nasi chłopcy potrafią obecnie ten nałóg wykorzystać. Wystarczy podrzucić gdzieś na widoku taką paczuszkę, a już jakiś męczony nałogiem żołdak ruszy w jej kierunku, umożliwiając naszym bezpieczne przedostanie się dalej, czy też ciche jego unieszkodliwienie. Palenie skraca życie!

Obecnie zresztą do zwykłego pozbywania się wrogów poprzez wysyłanie ich na tamten świat, doszła jeszcze jedna, bardzo przydatna opcja: ogłuszenie. By taki efekt uzyskać, wystarczy zamiast noża zaatakować wrażych pięścią Tiny'ego, tudzież skorzystać z przenoszonego przez Spooky'ego eteru. Jest to zresztą polecane nie tylko z powodów humanitarnych, gdyż na wojnie odgrywają one, jakby nie było, znaczenie w najlepszym wypadku marginalne. Takich nieprzytomnych gostków można bowiem wykorzystać do... odwracania uwagi innych! Nie należy także zapominać, że taki Niemiec nie ma zazwyczaj problemów z przedostaniem się przez linię wart, gdyż jest po prostu integralnym ich składnikiem! Ale z takim osobnikiem wcale nie jest tak prosto, jak by to powyższy akapit sugerował. Nie można bowiem zapominać, że jest to mimo wszystko wrogi żołnierz, a co za tym idzie, wystarczy go tylko na chwilkę spuścić z oczu, by zaczął wzywać pomocy! Na szczęście nadzór nad taką "owieczką" sprawować mogą wszyscy członkowie naszego teamu, więc przy odrobinie strategicznego planowania nie powinno być z odpowiednim jego wykorzystaniem najmniejszych problemów.

Ale by takie wzmocnienie naszych możliwości nie zmniejszyło szans wrogów, także i oni otrzymali kilka dodatków utrudniających życie drugiej stronie. Najmniej z nich przyjemnym jest chyba dodana do podstawowych typów wrogich żołnierzy sylwetka pana z tak zwanej niemieckiej tajnej policji państwowej (Geheime Stattspolizei), czyli na nasze Gestapo. Otóż ci bardzo niemili panowie mają jedną jeszcze mniej miłą zdolność - automatycznie wykrywają naszych szpiegów, nawet gdy ci mają na sobie jak najbardziej przepisowy uniform! To zresztą nie jedyne utrudnienia. I na dobrą sprawę to nie ono sprawia najwięcej problemów. Chęć do grania w największym bowiem stopniu odbiera liczba wrogich patroli. Nie dość bowiem, że dodano jeszcze dwa kolejne rodzaje wartowników, należących do innych rodzajów broni, to jeszcze niemiłosiernie zwiększono ilość wojaków i to z obłędnie ponakładanymi na siebie strefami obserwacji!

Jest to właściwie jedyny zarzut, jaki tak na dobrą sprawę można tej grze postawić. I w dodatku nie jest to zarzut w pełni obiektywny. Jeżeli bowiem przyjąć, że jest to dodatek z misjami przeznaczony specjalnie dla osobników mających poprzednią część Commandosa w jednym małym paluszku, to problem z wysokim poziomem trudności można uznać za nieistniejący. Ale ponieważ jest to mimo wszystko produkt samodzielny, więc jego przemilczenie byłoby jednak bardzo krzywdzące dla graczy, którzy kiedyś coś o grze pod takim tytułem słyszeli, a teraz chcieliby go poznać z bliska. Owszem, teoretycznie specjalnie dla nich dodano możliwość wyboru poziomu trudności - obecnie prócz standardowego "hard jest jeszcze "easy" - ale prawdę powiedziawszy bardziej odpowiednie byłyby określenia "very hard" i "impossible". Cóż, jeżeli ktoś nie ma ogromnego doświadczenia z tą grą, to jedyne, co go oczekuje, to wielka frustracja. I to już na pierwszej misji! A żadnego tutoriala niestety nie ma... Z tego powodu także i windujący zazwyczaj grę w górę tryb multiplayer pełni tutaj rolę jedynie niezbyt potrzebnego ozdobnika - w trakcie rozgrywki sieciowej nie można bowiem wykonać save'a, a bezbłędne przejście misji jest praktycznie niemożliwe!

Takie podejście do gry powoduje niestety bardzo znaczne obniżenie jej sumarycznej oceny. Owszem, każdy maniak może ją sobie podnieść o dwa punkty w górę, ale pozostali powinni jeszcze ze dwa punkty od niej odjąć - bo poziom trudności będzie dla nich zaporą nie do przebycia! A szkoda, bo nowe umiejętności, większe mapy i dokładniejsza grafika powinny cieszyć oczy nie tylko maniaków, a niestety wątpię, by ktokolwiek z "zielonych" czy nawet "średnich" w temacie uznał Beyond the Call of Duty za coś więcej niż skalę nie do ugryzienia, co bardzo skutecznie odbiera wszelkie chęci do podjęcia dalszej wspinaczki... Cóż, pozostaje poczekać na wersję 2.0. ■

Po lewej:
Czyż te screeny nie rzucają na kolana?

DEMO NA CD 3/99 CD-ACTION

**Plusy:**
- więcej celów w misjach
- nowe bronie
- nowe umiejętności
- większe mapy
- nie wymaga Commandosa
- nowi wrogowie
- poprawiona grafika
- dwa poziomy niemożliwości

**Minusy:**
- tylko osiem misji
- niezmieniony multiplayer
- zmieniona klawiatura
- niemożność jej przedefiniowania
- brak tutoriala
- absurdalny poziom trudności

Ocena: 6

INFO

CD-ACTION

**Producent:** Pyro Studios/Eidos Interactive

**Wymagania:** P166, 32 MB RAM, Win 95/98, SVGA, CD-ROM x8, DirectX 6.0+

**Dystrybutor:** Mirage tel.(022) 6179321

**Internet:** http://www.eidosinteractive.com

# LANDS OF LORE III

## Krainy, gdzie rządzi Sztuka - odsłona III

**Dawno, dawno temu, w czasach rozkwitu piractwa komputerowego (niektórzy złośliwcy twierdzą, że rozkwit ten trwa do dziś) i archaicznego nośnika danych zwanego dyskietką, Westwood wypuścił na rynek dwie nowe gry, obie wyznaczające wówczas pewien standard. Jedną z nich była Dune 2, drugą zaś, bardziej nas w tej chwili interesującą - Lands Of Lore.**

### El General Magnifico

LOL była grą z gatunku RPG. Traktowała o bajecznym królestwie Gladstone i jego zmaganiach z armiami ciemności atakującymi go pod wodzą wiedźmy Scotii. Trzeba było (wcieliwszy się w rolę królewskiego rycerza-obrońcy) błądząc po zamkach, kniejach i podziemnych labiryntach odnajdywać magiczne artefakty, ciąć potwory równo z glebą i w ogóle dokonywać bohaterskich wyczynów. Gracz sterował poczynaniami drużyny do czterech osób. Jak to było modne w ówczesnych RPG, poczynania te w 90% sprowadzały się do myszkowania po wielgachnych labiryntach widzianych w małym okienku z obrotem o 90 stopni. Celem ogólnym było rzecz jasna skuteczne wyeliminowanie wyżej wymienionej Scotii. Jak to na Westwood przystało, gra miała (jak na owe czasy) świetną grafikę (znakomite intro ze świetną sceną gońca, który bieży do czarownicy i późniejszą przemianą tejże w superpiękność) i oprawę dźwiękową, co wyniosło ją na pewien czas na piedestały popularności.

W cztery lata później autorzy postanowili uraczyć graczy kolejną częścią z tego cyklu - LOL: Guardians Of Destiny. Pojawiła się grafika trójwymiarowa, zmieniono trochę konwencję gry, dodając elementy zręcznościowe. Zrezygnowano też z wątku kierowania kilkoma postaciami naraz, zostawiając gracza sam na sam z niejakim Luthorem, synem Scotii, którego przekleństwem było niekontrolowane przemienianie się albo w jaszczurkę, albo w kamiennego giganta. Luthora popierał Draracle, nieprzyjemnie wyglądający Starożytny, który okazał się w Ziemiach spiritus movens, czyli duchem sprawczym. Zmienił się interfejs gry - i zmienił jej wygląd. Całość jakoś nie zaskoczyła, a atrakcyjności nie dodawał grze fakt, że jej premiera zbiegła się w czasie z wybuchem popularności urządzenia zwanego 3Dfx, którego niestety nie obsługiwała. Co prawda godzi się rzec, że później pojawiły się łaty, które miały naprawić ten błąd, ale to już nie było TO. Trochę czasu znowu upłynęło i oto na horyzoncie pojawiła się część trzecia cyklu, której to recenzję właśnie czytacie. Jej premierze towarzyszyła mizerna kampania reklamowa - a właściwie jej zupełny prawie brak. A szkoda, bo rzecz jest godna uwagi.

Opowieść, która nas wprowadza w świat LOL III sama w sobie godna jest wydania książkowego. Zaczyna się od tego, że Ziemie opuszcza Draracle - szlachetny Starożytny - w wyniku czego w rozmaitych miejscach Ziem otwierają

się Portale, przejścia do innych światów. Z tychże Portali wylaniają się niezwykle stwory, napastujące (choć nie jest to regułą) miejscowych, którzy zresztą ulegając wpływowi Portali też dziwacznie się transformują. Bohaterem opowieści (którego będziesz animować) jest niejaki Copper, wyrzutek ze społeczności, jako że w jego krwi płynie dobra kwarta krwi Dracoidów. Prowadzi życie przeciętnego 16-latka w Lower Gladstone - tyle że zwyklym szczawiem nie jest. Urodził się w wyniku niekontrolowanego wybuchu uczucia (khm) podczas wyprawy wojennej, jako nieślubny syn Erika LeGre (Szarego), brata króla Gladstone, Ryszarda. Co w zasadzie niewielkie ma znaczenie, jako że zdrowi i cali chodzą po świecie jego dwaj przyrodni - i urodzenie po właściwej stronie łoża - bracia. Ale wszystko do czasu... Osiągnąwszy wiek młodzieńczy, Copper postanowił poznać rodzinę i przybył do Gladstone. Ojciec powitał go dość ciepło, ale jego żona zapałała do bękarta gwałtowną niechęcią - co w końcu dziwne nie jest. Na polowaniu, na którym stateczny król zamierzał zjednoczyć rodzinę (co prawda wbrew woli starszych synów, którzy nie mają zamiaru pogodzić się z przybłędą), Erika i jego synów atakują potężne bestie podobne do psów z piekła rodem. Niewiele braknie, by ofiarą potworów padł i Copper, chroni go jednak zaklęcie, jakie rzucił nań tajemniczy przyjaciel (którym okazuje się należąca do Starożytnych i opiekująca się Copperem z woli Draracle'a mistyczka Dawn). Tak czy owak, stwory kradną mu duszę, bez której bohater od razu czuje się jakby... niepełny.

Ponieważ zaklęcie ochronne słabnie, chłopak musi udać się w pościgu za psami i pognać do magicznego Portalu, z którego wyskoczyły psy. Oczywiście Portal trzeba zamknąć, co najłatwiej zrobić, odnajdując Draracle'a i skłaniając go do powrotu. Sęk w tym, że gracz nie ma pojęcia o tym, kto jest podstępnym draniem, który wywołał całe to zamieszanie. Trzeba nie lada zdolności dedukcyjnych (elementarne, drogi Watsonie, elementarne!), aby się w tym wszystkim połapać.

Na początku jest dość łatwo, dla rozgrzewki musisz się wydostać z jamy, co nie jest osobliwie trudne. Wspinając się ku wyjściu z jaskini (trzeba podążyć z biegiem strumienia), znajdujesz nóż, którym przecinasz pajęczynę (uważaj na pająka - duuuuże bydlę) i wybiegłszy na otwartą przestrzeń, natykasz się na strażników, którzy zabierają cię do miasta. "Ocykasz" się, widząc nad sobą piękną pannę (łatwo się domyślasz, że to właśnie twoja tajemnicza orędowniczka), o dość silnie rozwiniętych drugorzędnych elementach płciowych, która powiadamia cię, że masz przerąbane niczym mały drwal na dużej Syberii - osierocony niespodziewanie przez twego tatkę tron należy do ciebie, ale państwo jest w Kryzysie przez duże K. Portale, potwory, zaklęcia... wszystko przed tobą.

Twórcy LOL III podjęli - w pełni udaną - próbę wprowadzenia gracza do rozbudowanej mocno opowieści, zostawiając mu możliwość dowolnego w zasadzie budowania swej postaci. Częścią rozwiązania tego problemu jest istnienie w świecie LOL III Gildii (czy - jak kto woli stowarzyszeń), do których gracz może zgłosić akces. Są to Gildie: Złodziejów (Thieves), wojowników (Fighters), Czarodziejów (Wizards) i Kapłanów (Clerics). Ważny to wybór dla gracza, bo od wyboru Gildii zależą w dużej mierze jego możliwości w czasie gry - każda z Gildii ma swoje mocne i słabe strony. W każdej też z nich można zdobyć towarzysza podróży (Familiar), który ma inne możliwości. Sęk w tym, że w dotychczasowych systemach i grach wybór był ostateczny i nieodwołalny - grając w "Quest for Glory" wybierało się wojownika i do końca gry zostawało się tępym osiłkiem, który wszelkie spory rozstrzygał krzepą ramienia, tejże jednak miał sporo. W LOL III tak nie jest - możesz wybierać dowolną Gildię, a potem, w trakcie gry, ją zmienić albo przyłączyć się do drugiej. Od mistrzów Gildii otrzymujesz rozmaite zadania, które pozwalają na doskonalenie właściwych dla niej umiejętności. Możesz też zostać wolnym strzelcem i do żadnej Gildii nie wstępować (co jednak usilnie odradzamy).

Różnica pomiędzy LOL III a innymi RPG polega i na tym, że do Gildii możesz się przyłączyć wtedy, kiedy gra już się nieco rozwinie - oceniając, jakie umiejętności ci się przydadzą. W większości innych systemów wyboru musisz

dokonać na ślepo, przed rozpoczęciem gry - co niekiedy sprawia, że później gorzko tego żałujesz. Tu masz dużą swobodę w kreowaniu postaci. Gracz ma też inną swobodę - historia nie jest liniowa i można prowadzić ją wedle woli. Fani RPG znajdą tu wszystko, czego im potrzeba do szczęścia - natkną się na zawodowych morderców, świętych mężów, potężnych czarodziejów (postaci NPC jest tu dobrze ponad dwie setki), będą poszukiwać magicznych broni i walczyć z rozmaitymi potworami - wszystko to zaś jest wbudowane w przeżywaną przez gracza historię nader logicznie i konsekwentnie. Zaskakująco szczęśliwie połączono tu dwie sprzeczności: konieczność ograniczenia swobody gracza - w końcu powinien przeżyć historię, jaką podsuwają mu twórcy gry, i dania mu jak największych możliwości wyboru. Że to niemożliwe? Nieprawda... Przeżywając każdy kolejny dzień, sami się o tym przekonujecie. Sęk w tym, by dać graczowi konkretne cele do osiągnięcia, ale pozwolić mu na jak największą swobodę w wyborze wiodących do tego środków.

W LOL III gracz ma do spenetrowania sześć rozmaitych światów, z których każdy ma własny niezwykły, fantastyczny klimat i nastrój. Światy te zbudowano z niezwykłą dbałością o detale. Są pełne niezwykle realistycznie przedstawionych postaci. Zwierzaki nie rzucają się na przybysza ni z tego, ni z owego (przynajmniej nie wszystkie), a napotkani ludzie nie wyjmują na jego widok miecza bez żadnego widocznego powodu. Motywacje działań lub ich braku są zaskakująco logiczne. Z drugiej strony dbałość o zaludnienie świata postaciami NPC nie odbiła się w tworzeniu zwykłej populacji - stolica kraju, na ten przykład, czyli Gladstone, jest pusta jak nawa kościelna w noc z soboty na niedzielę - pałęta się tam dwóch czy trzech strażników i to wszystko. Chciało by się, by takie miasto tętniło życiem. Ale może się czepiam. Postaci żyjące (nie waham się użyć tego słowa) w LOL III są zaskakująco realistyczne - ale 20000 poligonów na postać (a tyle przewidzieli twórcy gry) to nie w kij dmuchał. Poruszają się gładko i można je oglądać pod najróżniejszymi kątami.

Do zwiedzenia w LOL III masz zatem Gladstone Górne i Dolne (pierwej musisz tam jednak wrócić z fatalnego polowania z ojcem), Twierdzę (Keep), Knieję Ywel (Ywel Wood) i Jaskinie Draracle'a (Draracle Caves). Możesz odwiedzić Spustoszone Ziemie (Shattered Desert), gdzie w wyniku wojny nuklearnej i skażenia Tiberium (klania się inna gra firmy Westwood - zgadnij jaka?) grasują dziwaczne stwory, a w osobliwych budowlach natkniesz się na gadające machiny. Zajrzysz wedle woli do Volcanii, kraju pełnego płonących jezior lawy i nawiedzanego przez trzęsienia ziemi. Zbadasz Lodowe Pustkowia (Frozen Wastelands), gdzie w Białej Wieży barbarzyńska księżniczka czeka na wybawcę (domyśl się robaczku, kto nim będzie?). Zstąpisz do pełnego grozy i śmiertelnych niebezpieczeństw Świata Podziemi (Underworld), gdzie żyją upiory i duchy. Na koniec zajrzysz do Ruloi, osobliwej ojczyzny dziwacznych i niebezpiecznych kreatur. Wszystkie krainy są niezwykle starannie opracowane, każda z nich ma własny, niepowtarzalny klimat. Wszędzie też będzie ci towarzyszyła nastrojowa muzyka - która jest znakomita. Każdy ze światów ma własne potwory, których charakter zgadza się ogólnie z charakterem danego "uniwersum".

Podczas całej wyprawy będziesz posługiwał się rozmaitym orężem (ponad 50 typów broni siecznej, "klujnej", "pchajnej" i "grzmotnej"), możesz rzucić 65 rozmaitych zaklęć (o niezwykle widowiskowych niekiedy skutkach działania), znajdziesz około 20 rozmaitych eliksirów i kilkanaście bardzo przydatnych magicznych artefaktów. Ciekawie rozwiązano kwestię dialogów. Co prawda nie masz tu opcji jednoczesnego wyświetlania dialogu podczas akcji, wszystkie jednak są automatycznie zapisane w notatniku bohatera, do którego w dowolnej chwili można zajrzeć.

Kolejnym plusem jest możliwość uruchomienia gry i bez 3 DfX-a. Co prawda traci się wtedy wiele, ale ci z graczy, którzy mają sprzęt doskonały inaczej, nie poczują się dyskryminowani. W sumie otrzymaliśmy grę bardzo zajmującą. Nie jest to może tytuł stulecia, ale polecam ją wszystkim miłośnikom cyklu LOL, a także innym graczom, którzy lubią dobre, klasyczne RPG. ■

**Plusy:**
- Świetna grafika, bardzo dobra (i diabelnie czepliwa) muzyka
- Nieliniowość akcji
- Trzecia część cyklu wcale nie jest gorsza od poprzednich (co nie zawsze się udaje autorom sequeli osiągnąć)

**Minusy:**
- Dość chaotyczny i nielogiczny system zmieniania kompaktów

**Ocena:** 8

CD-ACTION

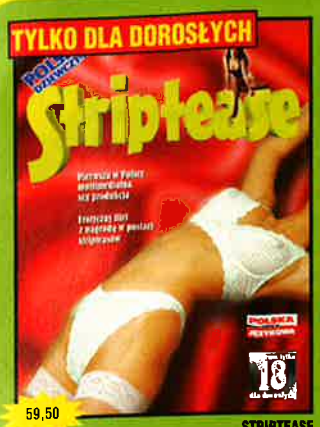
| | |
|---|---|
| **Producent:** Westwood/EA | |
| **Wymagania:** P 133 MHz, 24 MB RAM, SVGA 4MB, Karta dźwiękowa | **Dystrybutor:** IPS tel. (022) 6422766 |
| **Internet:** http://www.westwood.com | |

INFO

# MIESIĄC PREZENTÓW

**Zamawiając program zaznacz, że korzystasz z oferty CD ACTION, a otrzymasz płytę gratis!**

## W tym miesiącu polecamy



59,50 STRIPTEASE

55,00 THEME HOSPITAL

55,00 KSIĄŻĘ I TCHÓRZ

69,00 LIVE ACT

55,00 MORTAL KOMBAT 3

55,00 X-COM APOCALYPSE

55,00 LANDS OF LORE II

55,00 NEED FOR SPEED II

145,00 BALDUR'S GATE PL

145,00 SIM CITY 3000 PL

79,00 ORTOGRAFIA + DYKTANDA

98,00 LITERAT 2000

25,00 PINBALE I ZRĘCZNOŚCIÓWKI

25,00 FUTURE WAVY

25,00 GRY Z GŁOWĄ

## prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową)

### Gry:

| | |
|---|---|
| Ace Ventura (PL) | 69,- |
| Airline Tycoon (PL) | 69,- |
| Alpha Centauri | 145,- |
| Ancient Conquest | 95,- |
| Andretti Racing | 55,- |
| Anno 1602 (PL) | 165,- |
| Abe's Oddworld Odysee | 55,- |
| Abe's Oddworld Exodus | 145,- |
| Arsenal Stratega | 25,- |
| Armored Fist 2 | 55,- |
| Baldur's Gate (PL) 5CD | 145,- |
| BLOOD 2 | 59,- |
| Betrayal in Antara | 69,- |
| Blastar | 25,- |
| Bridge 2000 | 79,- |
| Brithright | 69,- |
| Carmageddon 2 | 145,- |
| Caesar III | 155,- |
| Championship Manager 3 | 149,- |
| Chessmaster 6000 | 155,- |
| Civilization Call to Power | 155,- |
| Commandos the Call of Duty | 105,- |
| Constructor | 99,- |
| Creatures | 55,- |
| Croc | 55,- |
| Dark Omen WARHAMMER | 55,- |
| Diablo Hellfire | 49,- |
| Destruction Derby 2 (PL) | 39,50 |
| Die Hard Trilogy | 49,- |
| Duke Nukem 3D | 79,- |
| DUNE 2000 | 85,- |
| Dreams to Reality | 59,- |
| Dungeon Keeper | 59,- |
| Earth 2140 (PL) | 40,50 |
| Earth mission pack (PL) | 35,- |
| Emergency (PL) | 49,50 |
| Excessive Speed | 59,- |
| F-16 Agresor | TEL. |
| Fallout | 55,- |
| Fallout 2 | 165,- |
| Fighter Squadron | 159,- |
| FIFA 99 | 145,- |
| Flying Saucer | 35,- |
| Football World Manager | 99,- |
| Unreal (poziomy do Unreal) | 25,- |
| Future Cop | 99,- |
| Gangsters- Organized Crime | 155,- |
| Get Medieval | 49,50 |
| Grand Theft Auto (PL) | 99,- |
| Gry 4U3 | 25,- |
| GRY BEZ PRZEMOCY | 25,- |
| Gry dla 3dfx | 25,- |
| GRY Z GŁOWĄ | 25,- |
| Half Life | 149,- |
| Heretic 2 | 155,- |
| Hexen II | 55,- |
| Hexen II Mission Pack | 49,- |
| Heroes of Might&Magic II (PL) | 99,- |
| Heroes of Might&Magic III (PL) | 149,- |
| Heroes of Might&Magic Price of Royality | 79,- |
| Hopkins FBI (PL) | 69,- |
| Icarus (PL) | 79,- |
| International Rally Championship | 79,- |
| Jack Orlando 2CD (PL) | 49,50 |
| Jedi Knight + Mysteries of Sith | 159,- |
| Knights and Merchants (PL) | 49,50 |
| Książę i Tchórz (PL) | 55,50 |
| Lands of Lore 2 (3CD) | 55,- |
| Lands of Lore 3 | 149,- |
| LBA 2 | 55,- |
| Legacy of Kain (Blood Omen) | 59,- |
| Lemmings Pack 2CD (PL) | 49,- |
| Lew Leon | 49,- |
| Lomax (PL) | 49,50 |
| Lords of Realm 2 | 55,- |
| Magic & Mayhem | 139,- |
| Mayday (PL) | 49,50 |
| Mortal Kombat 3 | 55,- |
| Mortyr | 95,- |
| Moto Racer 2 | 139,- |
| Myth | 99,- |
| Myth 2 | 149,- |
| NBA Live 99 | 145,- |
| Need for Speed II SE | 55,- |
| Need for Speed III | 155,- |
| Neverhood | 69,- |
| NHL 99 | 145,- |
| North vs South | 145,- |
| Overboard | 49,- |
| Pinbale i zręcznościówki | 25,- |
| Pinball 2000 | 59,- |
| POD | 59,- |
| Populous 3 (THE BEGINNING) | 145,- |
| Pro Pool 3D | 59,- |
| Postal | 55,- |
| Powerslide | 149,- |
| Premier League Football Manager 99 | 149,- |
| Pinball Timeshock | 59,- |
| Privateer | 25,- |
| Q2 poziomy do Quake 2 | 25,- |
| Quake | 59,- |
| Rage of Mages (PL) | 65,- |
| Reah+AD2044 | 139,- |
| Realms of Arkania | 39,50 |
| Red Alert+Counterstrike+Aftermath | 125,- |
| Redline Racer | 55,- |
| Resident Evil II | 155,- |
| Rival Realms (PL) | 99,- |
| Rzeźnia czyli krwawe gierki | 25,- |
| Saga: Rage of the Vikings (PL) | 65,- |
| Settlers 2 (PL) | 39,50 |
| Settlers 3 (PL) | 145,- |
| Shadows of the Empire (Star Wars) | 69,- |
| Shadows over Riva | 39,50 |
| Shoggo (PL) | 69,50 |
| Sin | 155,- |
| Sim City 2000 | 55,- |
| Sim City 3000 (PL) | 149,- |
| Spellcross (PL) | 49,50 |
| Speed Buster | 99,- |
| Star Wars Rogue Squadron | 179,- |
| Star Wars Supremacy | 119,- |
| Starcraft | 159,- |
| Starcraft Brood War | 79,- |
| Subculture | 59,- |
| Target 3D (PL) | 57,- |
| Theme Hospital | 55,- |
| Thief the Dark Project | 155,- |
| Toca 2 | 159,- |
| Tomb Raider III | 149,- |
| Total Anihilation | 59,50 |
| Turok 2 | 149,- |
| Unreal | 155,- |
| Ultimate Race Pro | 59,- |
| Viva Football | 149,- |
| Vulture (PL) | 49,- |
| Wyścigi | 25,- |
| Warcraft II Deluxe | 69,- |
| WARHAMMER 40000 Chaos Gate | 155,- |
| Worms Armageddon | 155,- |
| X-Com Apocalypse | 55,- |
| X-Files the Game | 122,- |
| X-Files Unrestrictet | 69,- |
| X-Wing Alliance | 189,- |
| X-Wing vs Tie Fighter+Balance of Power | 159,- |
| Zagadki Lwa Leona | 49,50 |
| Z + misje | 59,- |
| Zork Grand Inquisitor | 59,- |

### Inne ciekawe:

| | |
|---|---|
| ANTY VIREN KIT 8.0 | 59,- |
| Encyklopedia Samochodów | 39,- |
| Krajoznawczy Atlas Polski | 99,- |
| Power Adress Manager Junior | 59,- |
| Mistrz Klawiatury | 50,- |
| Prawo na CD | 39,- |

### Dla dzieci:

| | |
|---|---|
| Barbie-reżyser filmowy | 179,- |
| Bolek i Lolek | 50,- |
| Czarodz. opowieści: Baba Jaga | 49,- |
| Czarodz. opowieści: Imo i Król | 49,- |
| Czarodz. opowieści: Mały Samuraj | 49,- |
| Ene due rabe | 25,- |
| Entliczek | 25,- |
| Gry dla maluchów | 25,- |
| Język angielski dla dzieci | 25,- |
| Joulinka(dla dzieci 3-10 lat) | 35,- |
| Królowa Śniegu | 49,- |
| Koziołek Matołek idzie do szkoły | 49,- |

### Edukacja:

| | |
|---|---|
| 33 lektury do szkoły średniej | 39,- |
| Dyktando | 97,- |
| Edukacja kl.1-3 | 25,- |
| Edukacja kl.4-8 | 25,- |
| Edukacja liceum | 25,- |
| Encyklop. powsz. Fogra'99 | 89,- |
| English Translator | 149,- |
| Euro ++ Sprachkurs Deutsch | 329,- |
| Euro++ Mosaique 3CD fran. | 365,- |
| Język polski liceum matura | 49,- |
| Kosmos 2CD | 47,- |
| LangMaster Begin. pack 4CD | 99,- |
| LangMaster Elem. pack 4CD | 99,- |
| LangMaster Interm. pack 4CD | 99,- |
| LangMaster SłownikCollins +Pack 5CD | 149,- |
| Lang Master TOEFL kurs+testy | 375,- |
| Lang Master English in Action | 99,- |
| Literat 2000 | 98,- |
| Matematyka 2001 kl.IV | 99,- |
| Matematyka 7-8 | 49,- |
| Malma jest super | 139,- |
| Maturzysta j.polski | 99,- |
| Moje pierwsze 123 | 115,- |
| Moje pierwsze abc | 89,- |
| Multim. świat J. Brzechwy | 69,- |
| Multim. świat J. Tuwima | 69,- |
| Obrazkowy słow. j.ang | 65,- |
| Obrazkowy słow. j.niem. | 65,- |
| Ortografia+dyktanda | 79,- |
| Prof. Henry- gram. j.ang | 89,- |
| Prof. Henry- słow. j.ang | 79,- |
| Prof. Klaus- gram. j.niem | 79,- |
| Prof. Klaus- słow. j.niem | 79,- |
| Wielki Multimedialny Atlas Świata 2CD | 95,- |
| Wielkie dzieła literatury polskiej- leksykon | 119,- |
| Wirtualna szkoła- matematyka | 129,- |
| Dzieje Polski 1 Legenda | 55,- |
| Dzieje Polski 2 Poprzez zamieć | 55,- |

### Grafika:

| | |
|---|---|
| 10,000 klipartów | 25,- |
| Eksplozja klipartów | 25,- |
| Biblioteka fontów | 25,- |
| Micrografx Designer 6.0+4.0 | 49,50 |
| Micrografx Picture Publisher | 49,50 |
| Najlepsze kliparty | 25,- |
| Photo & Gfx Collection | 25,- |
| Samouczek ACCESS'97 2CD | 99,- |
| Samouczek EXCEL'97 2CD | 99,- |
| Samouczek MS Word | 69,- |
| Samouczek PHOTOSHOP'5 2CD | 99,- |
| Windows Draw 5.0 | 49,50 |

### Muzyka:

| | |
|---|---|
| Biblioteka muzyka | 25,- |
| Eksplozja dźwięku | 25,- |
| Future Beat 3D | 99,- |
| Future Wave | 25,- |
| Klimatyczne brzmienia | 25,- |
| MAGIX Live Act DJ | 69,- |
| MAGIX Music Maker 3.0 | 99,- |
| MAGIX Music Maker Basic DJ Dimitri | 85,- |
| MAGIX Music Maker Basic DJ Lenny | 85,- |
| MAGIX Music Studio 3.0 | 99,- |
| MAGIX Music Studio deLuxe | 199,- |
| MIDI Power | 25,- |
| Music Party System vol.1 | 25,- |
| Music Party System vol.2 | 25,- |
| Skarbiec muzyka | 25,- |
| Świat MP3 | 25,- |
| Techno power | 25,- |
| Wavy dla wymagających | 25,- |
| Zakręcone rytmy i tapety muzyczne | 25,- |

### Płyty erotyczne:

| | |
|---|---|
| Archiwa XXX | 25,- |
| Sexy Office | 35,- |
| Arschfick Festival | 35,- |
| Bzykanie na ekranie | 25,- |
| Casino Monte Carlo | 49,- |
| Double Tits vol.II 2xCD | 45,- |
| Figlarne filmiki 1,2,3 każda po | 25,- |
| Gry hazardowe i erotyczne | 25,- |
| Gry i zabawy erotyczne | 25,- |
| Kiss XXX Collection | 35,- |
| Manga Balanga | 35,- |
| Manga Power | 35,- |
| Manga XXX Coll. | 35,- |
| Striptease (PL) | 59,50 |
| Strip Poker Pro | 59,- |
| Sex & sex | 25,- |
| Sex 24 h | 25,- |
| Sex 4 U | 25,- |
| Sex 4 U 2 | 25,- |
| Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po | 25,- |
| Lula virtual Baby | 59,- |
| Wet the sexy empire | 99,- |
| Heavenly Head (2CD) | 49,- |
| Page 3 Pinups (2CD) | 49,- |
| China Dolls (2CD) | 49,- |

Sex oferta: tajne/poufne - wysyłamy na życzenie.

**W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów zadzwoń, zapytaj. KATALOG GRATIS!**

**Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie**

## Jak zamawiać wybrane artykuły?

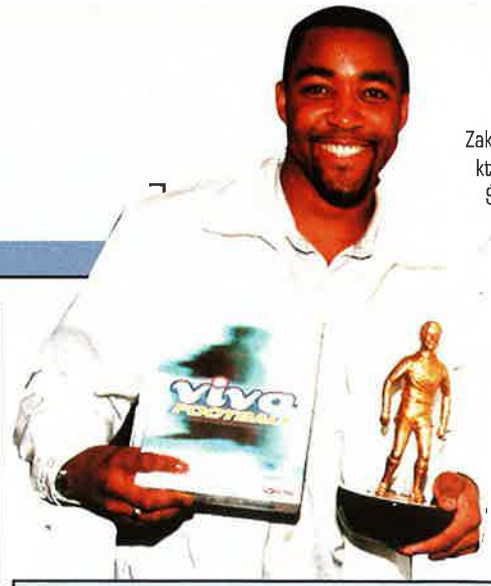
**DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006**
**od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, FAKSUJ: (071) 3537010**
**PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57**
**INTERNET - wypełnij formularz zamówienia na stronie: www.exe.com.pl**
**lub wyślij maila na adres: exe@exe.com.pl**
**SKLEP FIRMOWY: Dom Handlowy „Kameleon", ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław**
**BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 51-154 Wrocław**

EXE DAK
Działamy od 1992 roku

ceny zawierają podatek VAT
stałe koszty przesyłki 5.5 zł
płatne przy odbiorze

# Viva Football

## Vidowiskowa noga?




**Od jakiegoś roku zaczęły do mnie docierać informacje o podobno rewelacyjnej piłce kopanej tworzonej przez team Virgin. Gra, jeżeli dobrze pamiętam, miała ukazać się zaraz po zeszłorocznych Mistrzostwach Świata i według zapowiedzi Viva Football miała konkurować z FIFA i Actua Soccer. Jak to zwykle bywa, termin wydania przesunął się i to dość poważnie, ale tak czy inaczej, Viva Football w końcu trafiła do moich rąk.**

ELD

Muszę obiektywnie przyznać, że po tym tytule spodziewałem się dużo. Co prawda większość press-packów należy traktować z przymrużeniem oka, ale screeny przysyłane przez autorów robiły na mnie niezłe, aby nie rzec - dobre, wrażenie. Dlatego w chwilę po otrzymaniu pudełka z Viva Football przystąpiłem do szybkiej instalacji i jeszcze szybszego odpalenia. Po oglądnięciu całkiem przyzwoitego demka pojawiły się na monitorze opcje. Co my tu mamy? Skromnie. Friendly, Quick Start, Training oraz History. Jakby na to nie patrzeć, nie jest to zbyt duży wybór. W dodatku z czystym sumieniem możecie pominąć trzy pierwsze opcje. Chociaż na upartego w Friendly możesz zagrać np. Polską 74 z Burkina Faso 98. Oczywiście pod warunkiem, że coś takiego Cię rajcuje. Mnie osobiście nie bardzo, dlatego wziąłem się energicznie za granie w History. Tutaj mamy do dyspozycji aż 1035 zespołów narodowych i ponad 16 500 piłkarzy w nich występujących z lat 1958 - 98! Potężne liczby i równie ciekawy tryb rozgrywki. W History możemy po prostu rozegrać WSZYSTKIE Mistrzostwa Świata na przestrzeni ostatnich czterdziestu lat, z eliminacjami do nich włącznie. Cool! Bez problemu więc możesz stanąć naprzeciwko reprezentacji Anglii w październiku 1973 roku i być może uda Ci się nawet z nimi wygrać? Może warto spróbować zmienić historię i wygrać półfinałowy mecz z RFN? To już tylko zależy od Ciebie. Równie dobrze możesz zagrać podczas hiszpańskiego Mundialu 82 i pokonać Włochów w półfinale, aby w finale zagrać z RFN. Aż człowiekowi łezka w oku się kręci, że kiedyś byliśmy tacy dobrzy w te bierki i walczyliśmy o medale Mistrzostw Świata.

**Plusy:**
- możliwość rozegrania eliminacji i finałów MŚ od roku 1958
- każde eliminacje i finały rozgrywane są według zasad z tamtych lat
- może całkiem dobra grafika?

**Minusy:**
- skład reprezentacji Polski
- chwilami praca kamer
- brak praktycznie walki w powietrzu
- mecz jest kończony bez względu na sytuację na boisku
- faule bez piłki
- przełączanie na najbliższego piłkarza
- dźwięk!!!
- dużo chaosu na murawie
- mimo wszystko trochę mała możliwości rozgrywki
- brak drużyn klubowych

Ocena:

6

Zakładam, że już wybrałeś sobie rok, w którym zamierzasz zdobyć Mistrzostwo Świata? W takim razie teraz zostaniesz poinformowany o zasadach obowiązujących podczas owych eliminacji i finałów. Zarówno tych regulaminowych, jak i boiskowych. Tak jest, jeżeli chcesz grać w roku 1966, to będą Cię obowiązywać zasady z tamtego czasu. Myślę, iż jest to jeden z większych plusów Viva Football. Kiedy już wiesz, co, gdzie i jak, musisz przebrnąć poprzez ustawienia trenerskie. Nie są one skomplikowane. Ot, ustalenie składu na mecz i jakże by inaczej - wybranie

ustawienia. Muszę przyznać, że jest ich całkiem sporo i każdy bez trudu znajdzie coś dla siebie.

Skoro mowa o składach, to mam pewne zastrzeżenia właśnie ich dotyczące. Otóż wybrałem sobie reprezentację naszego kraju rocznik 98 i zdumiałem się. W składzie byli tacy piłkarze jak Woźniak, Kukiełka, Ledwoń czy Warzycha! Kto z Was jeszcze o nich pamięta? Trochę pogłówkowałem i doszedłem do wniosku, że jest to skład Polski z początku eliminacji do France 98, czyli gdzieś z roku 96! No, nieładnie. Poszperałem w skład co ważniejszych ekip, ale tam już w miarę wszystko jest aktualne. Chociaż także są drobne buraki. U Angoli skrzydłowy Anderton

jest... obrońcą! Podobnie w narodowej jedenastce Walii - Giggs także gra jako boczny obrońca. Ciekawe, prawda? Zostawmy jednak teorię i przejdźmy do tego, co najważniejsze, czyli do grania.

Graficznie Viva Football prezentuje się całkiem dobrze. Stadiony nie odbiegają zbytnio od standardów, aczkolwiek zdziwiłem się, gdy zobaczyłem stadion w Chorzowie. Nie byłem na nim co prawda od kilku lat, ale nie wydaje mi się, aby w tym czasie wokół niego powstało coś na wzór centrum Nowego Jorku. Niby to tylko drobiazg, ale... Trochę drętwo prezentują się za to trybuny z publiką. Odstają zdecydowanie od FIFA czy UEFA Champions League 98/99. Ot, takie zwykłe bitmapy. Przyjemnie za to jest popatrzeć na kopaczy biegających za piłką. W tym przypadku autorzy postarali się i zawodnikom niczego w wyglądzie nie brakuje. No, może tradycyjnie mogę się doczepić, tak jak w przypadku FIFA, do braku nazwisk na koszulkach oraz wyglądu facjat, które są chyba nawet jeszcze brzydsze niż w produkcie EA Sports. Ale i tak na wygląd piłkarzy nie ma co zbytnio narzekać. Dokładnie oteksturowani prezentują się znakomicie i profesjonalnie. Gorzej natomiast jest z samym poruszaniem się po boisku. Motion capture trochę tak jakby szwankuje. Widać to szczególnie podczas interwencji bramkarskich, które często są sztuczne i nierealne. Składanie się do strzału, wślizgi czy blokowanie strzałów również budzi pewne obiekcje. Nic zresztą dziwnego, skoro do motion capture posłużyli kopacze z FC Barnet. Mimo wszystko nie jest tak źle i po pewnym czasie można się do tego przyzwyczaić.

Chyba każdy zdaje sobie sprawę, jak ważny w komputerowych piłkach nożnych jest dźwięk. To on obok samego realizmu, grafiki oraz grywalności buduje atmosferę gry. Sami przyznacie, że grając w FIFA i słysząc ryczące trybuny, coś pcha nas do nieustannego ataku. Przykro mi to stwierdzić, ale w Viva Football na pewno tego nie uświadczycie. Dźwięk jest krótko mówiąc fatalny! Z czymś tak badziewnym w kopanej się jeszcze nie spotkałem. Przynajmniej od czasów Atari XE. ;) Komentatora w ogóle nie słychać. Tak jakby go nie było. Podczas rozegranych kilkudziesięciu spotkań usłyszałem może z kilkanaście słów i to rzuconych tak cicho, że nie jestem pewien, czy to nie czasem wytwór mojej wyobraźni. Identycznie sprawa ma się z odgłosami z trybun. Jakieś ciche, anemiczne mruczenie, bo śpiewami fanów tego nazwać nie można. Ciekawe, po jakiego grzyba jest ten znaczek Dolby Surround na pudełku? Jak słyszę na mojej wieży np. NHL 99, to faktycznie czuję się jak w Edmonton Coliseum, natomiast po załączeniu Viva Football poczułem jedynie słuchowy niesmak. Na wyróżnienie nie zasługuje także muzyka. Coś tam sobie podczas grzebania w menusach pogrywa, ale nie przyciąga słuchu.

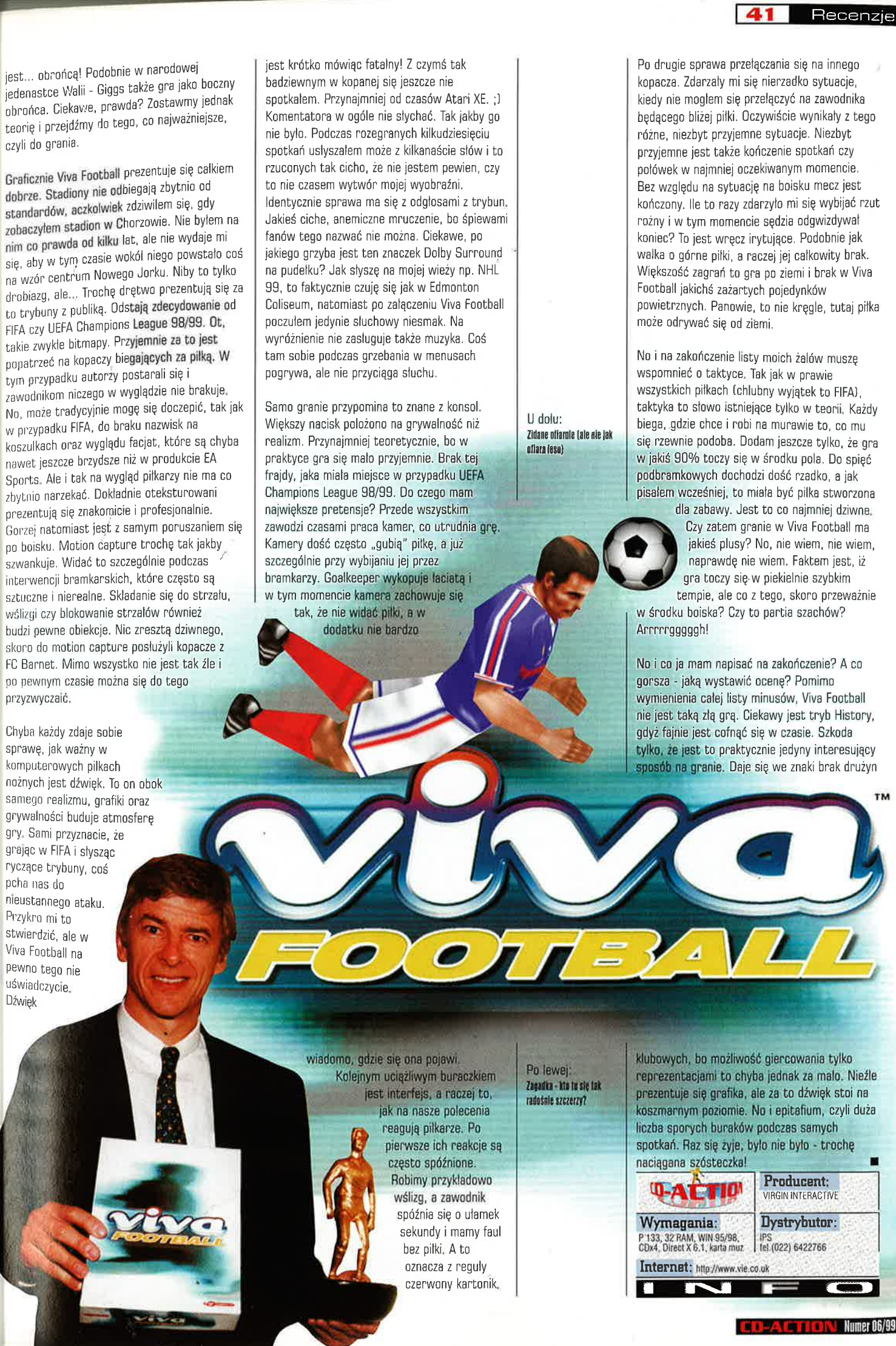
Samo granie przypomina to znane z konsol. Większy nacisk położono na grywalność niż realizm. Przynajmniej teoretycznie, bo w praktyce gra się mało przyjemnie. Brak tej frajdy, jaka miała miejsce w przypadku UEFA Champions League 98/99. Do czego mam największe pretensje? Przede wszystkim zawodzi czasami praca kamer, co utrudnia grę. Kamery dość często „gubią" piłkę, a już szczególnie przy wybijaniu jej przez bramkarzy. Goalkeeper wykopuje łaciatą i w tym momencie kamera zachowuje się tak, że nie widać piłki, a w dodatku nie bardzo wiadomo, gdzie się ona pojawi. Kolejnym uciążliwym buraczkiem jest interfejs, a raczej to, jak na nasze polecenia reagują piłkarze. Po pierwsze ich reakcje są często spóźnione. Robimy przykładowo wślizg, a zawodnik spóźnia się o ułamek sekundy i mamy faul bez piłki. A to oznacza z reguły czerwony kartonik.

U dołu:
**Zidane ofiarnie (ale nie jak ofiara losu)**

Po drugie sprawa przełączania się na innego kopacza. Zdarzały mi się nierzadko sytuacje, kiedy nie mogłem się przełączyć na zawodnika będącego bliżej piłki. Oczywiście wynikały z tego różne, niezbyt przyjemne sytuacje. Niezbyt przyjemne jest także kończenie spotkań czy połówek w najmniej oczekiwanym momencie. Bez względu na sytuację na boisku mecz jest kończony. Ile to razy zdarzyło mi się wybijać rzut rożny i w tym momencie sędzia odgwizdywał koniec? To jest wręcz irytujące. Podobnie jak walka o górne piłki, a raczej jej całkowity brak. Większość zagrań to gra po ziemi i brak w Viva Football jakichś zażartych pojedynków powietrznych. Panowie, to nie kręgle, tutaj piłka może odrywać się od ziemi.

No i na zakończenie listy moich żalów muszę wspomnieć o taktyce. Tak jak w prawie wszystkich piłkach (chlubny wyjątek to FIFA), taktyka to słowo istniejące tylko w teorii. Każdy biega, gdzie chce i robi na murawie to, co mu się rzewnie podoba. Dodam jeszcze tylko, że gra w jakiś 90% toczy się w środku pola. Do spięć podbramkowych dochodzi dość rzadko, a jak pisałem wcześniej, to miała być piłka stworzona dla zabawy. Jest to co najmniej dziwne. Czy zatem granie w Viva Football ma jakieś plusy? No, nie wiem, nie wiem, naprawdę nie wiem. Faktem jest, iż gra toczy się w piekielnie szybkim tempie, ale co z tego, skoro przeważnie w środku boiska? Czy to partia szachów? Arrrrrgggggh!

No i co ja mam napisać na zakończenie? A co gorsza - jaką wystawić ocenę? Pomimo wymienienia całej listy minusów, Viva Football nie jest taką złą grą. Ciekawy jest tryb History, gdyż fajnie jest cofnąć się w czasie. Szkoda tylko, że jest to praktycznie jedyny interesujący sposób na granie. Daje się we znaki brak drużyn klubowych, bo możliwość giercowania tylko reprezentacjami to chyba jednak za mało. Nieźle prezentuje się grafika, ale za to dźwięk stoi na koszmarnym poziomie. No i epitafium, czyli duża liczba sporych buraków podczas samych spotkań. Raz się żyje, było nie było - trochę naciągana szósteczka! ■




Po lewej:
**Zagadka - kto tu się tak radośnie szczerzy?**

INFO

| | |
|---|---|
| CD-ACTION | **Producent:** VIRGIN INTERACTIVE |
| **Wymagania:** P 133, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4, Direct X 6.1, karta muz | **Dystrybutor:** IPS tel.(022) 6422766 |
| **Internet:** http://www.vie.co.uk | |

# Silver

## Sreberko

**Z grami przygodowymi różnie ostatnio bywa i właściwie od dawna nie miałem w dłoni klasycznego tytułu tego typu, tylko trafiały mi się rozmaite mieszanki. Czysta gra przygodowa to wedle moich pojęć taka, w której gracz nie musi się wykazywać zręcznością w jednoczesnym naciskaniu ALT + CTRL + Left Shift + Cursor Up i tak dalej, nie musi też pamiętać, że podwójny wykop z obrotem wykonujemy, naciskając co tam sobie twórcy gry zaplanowali. Ale takie produkcje są ostatnio rzadsze niż włosy na tyłku węża.**

### El General Magnifico

I oto trafiła mi w ręce (z łaski Szefa, Oby żył Wiecznie!) przygodówka firmy INFOGRAMES. Firma nad wyraz szacowna, że przypomnę choćby Shadow of Comet albo Prisoner Of Ice. Chapeaux bas, pomyślałem sobie i przystąpiłem do uruchomienia gry. Ha! Dość długo to trwało (Pentium MMX 233, 64 MB Ram!), ale w końcu ruszyło. Trzeba rzec, że ci, co natrudzili się na wprowadzeniem do gry wykonali solidny kawałek... żmudnej roboty. Rzecz jest piękna graficznie, ale wystawia cierpliwość gracza na ciężką próbę. W jakiejś bibliotece, którą bibliotekarz przed snem zamyka na takie zasuwy, że bezpieczeństwa księgom mógłby pozazdrościć dyrektor Fort Knox, pojawia się złośliwy poltergeist, który wywraca księgi i czyni ogólne spustoszenie. Następnie otwiera jedną księgę i grobowym głosem czyta nam (niezbyt wyraźnie) historię jakiegoś Białowłosego (domyślamy się, że to rzeczony Silver), co zawarł pakt ze Złem (o czym świadczy to, że zamordował własną żonę...). Hm, wedle mnie w niektórych przypadkach świadczy to raczej o wysoce rozwiniętym zmyśle estetyki... ale może nie mam racji. W wyniku rozmaitych działań został uwolniony (z obrazu) jakiś demon, który zaatakował ludzi Białasa, ale w końcu potraktowany przez Białowłosego ognistą kulą, zmienił otoczenie. No i dobrze.

Potem mamy film, w którym jakieś żołdactwo porywa spokojnym wieśniakom kobitki, a główny bohater, niejaki David, wraca do swego domu, gdzie czekają nań dziadek rębajło i żona. Ty oczywiście będziesz animował Davida. Dziadek udziela Davidowi lekcji szermierki, po czym zjawiają się żołdacy Białowłosego i... porywają młodą żonę. „No... - jak powiedział góral po napadzie zbójników - że mi chałupę spalili... ich zbójeckie prawo, że owieczki porżnęli... ich zbójeckie prawo... że mi żonę wyryćkali... i córki znieprawili... dyć miały już swoje lata, a zreszta... ich zbójeckie prawo. Ale że herszt moim kanarkiem rzyć se wytarł, tego im nie daruję, bo to czyste draństwo!". I Dawid wespół z Dziadkiem rusza na wyprawę, by odbić porwaną żonę... Tyle o treści gry.

Od samego początku uderza niezwykle starannie opracowana, bogata, nastrojowa muzyka. Każda większa lokacja, na którą trafimy, ma własne tło muzyczne. Minęły już czasy, kiedy podkład muzyczny do gier robiło się na kolanie - czego muzyka do Silvera jest najlepszym dowodem. Bardzo mi się podobała, choć w niektórych miejscach jest tak ponura, że dreszcz człeka przechodzi. Świetnie też oddano dźwięki pomocnicze - odległe, głuche pomruki burzy, jęki trafionych w czasie walki, czy choćby miarowe kapanie kropel wody w podziemiach (zsynchronizowano nawet ruch kropel z dźwiękiem!). Ale też i gra nie wodzi nas po miejscach bukolicznie cichych i spokojnych. Przyjdzie nam na przykład zajrzeć niemal do Piekieł, w osobliwe podziemia, zwiedzać stare budowle o wspaniałej architekturze... wszystko świetnie przedstawione graficznie. Grafika bowiem to druga mocna strona gry. Tło jest zrobione niezwykle starannie - choć bohaterowie rysowani są w stylu japońskich komiksów. Animowani są bardzo starannie, a walki - których tu pełno, zadowolą każdego ze smakoszy. Bohater, który początkowo dysponuje tylko kilkoma cięciami i pchnięciami (cięcia na ukos znad lewego i prawego ramienia, pchnięcie z wypadem, i cios z obrotem w tył), poznaje w czasie gry kilka innych sekretnych i nadzwyczajnie skutecznych ciosów. Początkowo towarzyszy mu krzepki dziadunio, który też bierze na siebie większą część roboty, potem jednak ginie z ręki Białowłosego i dalej trzeba tłuc samemu. Na szczęście nieco później pojawia się możliwość zwerbowania towarzyszy podróży...

Gra ma cały niezbędny sztafaż fantasy - dzielny David znajduje w rozmaitych miejscach

U góry, po prawej:
**Kto chce żyć wiecznie!**

magiczne napoje, zwoje z zaklęciami i artefakty, ogromnie pomocne w dalszych poszukiwaniach. Interfejs gry nie jest przesadnie skomplikowany i po kilku próbach posługiwanie się nim staje się proste. Trzeba też rzec, że zadania, jakie twórcy gry postawili przed graczem komplikują się stopniowo, tak że jest czas na oswojenie się ze sposobami walki i tym właśnie interfejsem. Zaraz, zaraz... tyle pochwał i żadnej wady? zapytasz. Wady są, owszem... czemu nie. Jedną z nich jest pewna sztuczność sytuacji. Na rynku sporego miasteczka dwóch przybyszów sieka w sztuki miejscowy garnizon - należący do tyrana, zgoda, ale przecież wyrżnięcie w pień żołdactwa nie pozostanie bez wpływu na los mieszkańców - a mieszczuchy spokojnie oddają się swoim zajęciom, jakby takie rzezie odbywały się tu codziennie. No... może i mają rację, bo zwłoki pobitych znikają w cudowny sposób. Ale czegoś tu brak... choćby gapiów. Drugą z wad jest liniowość akcji. Wyzwanie logiczne, jakie postawili twórcy gry przed ambitniejszym graczem jest prawie żadne. Z każdego ekranu jest w zasadzie jedno wyjście: przedostawszy się na następny, trzeba wyrżnąć wrogie stwory, przedmioty, jakie można (i należy! - bo wątpliwości też raczej mieć nie powinieneś)

U dołu:
**Na ulicach nieznanego miasta dobrze jest być gotowym na wszystko.**

opcja wczytania gry). Po dokonaniu kilkunastu heroicznych wyczynów natykamy się na unoszącego się w powietrzu cudaka, który przedstawia się jako bard, co zapisuje opowieść o naszym bohaterstwie. Rzecz w tym, że David podczas niektórych wyczynów może stracić życie, co - jak wiadomo - tak dalece szkodzi ciału, iż rzadko kto to przeżywa. Wtedy trzeba - niestety - odwołać się do poprzedniego zapisu gry i raz jeszcze odtworzyć żmudnie wszystko, czego się do tej pory dokonało, co bywa niekiedy dość nudne. Podejrzewam, iż jest to dziedzictwem gry z innych systemów... choć może się mylę. W ogóle zgadzam się z Adrianem Chmielarzem, który kiedyś przyznał mi się, że irytują go gry, w których bohater od czasu do czasu, zmożony przeciwnościami losu ginie, a potem, kiedy wczytamy zapisaną uprzednio grę, zmartwychwstaje cudownie wskrzeszony. Zapis gry - wedle mnie - powinno się robić jedynie po to, by oszczędzić graczowi czasu i konieczności odtwarzania wszystkich czynności od początku, ale to JA powinienem wybierać miejsca, kiedy chcę się rozstać z grą, by - na przykład, zrobić sobie przerwę na obiad (co prawda godzi się rzec, że twórcy przewidzieli możliwość zrobienia pauzy w zabawie przy pomocy klawisza funkcyjnego F12).

Po tej osobistej dygresji wróćmy do recenzji. Gra nie jest czymś wyjątkowym i przypomina zabawy z serii „Quest for Glory" firmy Sierra. Jeśli ktoś polubił tamte, to może zabawić się przy Silver, choć uprzedzam, że będzie klął na liniowość akcji - przynajmniej z początku, później sprawa ma się nieco - ale tylko nieco! - lepiej. Bohater musi być od czasu do czasu karmiony i pojony, trzeba też go uzdrawiać i odtwarzać jego możliwości korzystania z magii. Przed zmierzeniem się z Wyjątkowo Twardym Sukinsynem (WTS), zazwyczaj znajduje odpowiedni do trudności zadania oręż. Nie przejmuj się więc, gdy zadanie cię pozornie przerasta - zajrzyj do plecaczka i do arsenału, i wymień broń. Nieprzyjaciół, którzy znajdują się na niedostępnych półkach i platformach, można razić z procy lub łuku. Niezłym pomysłem jest samodzielność bohatera, którego nie trzeba prowadzić za rączkę jak pijanego niemowlaka, a wystarczy mu pokazać wyjście z lokacji - sam do niego trafi. Zaletą gry jest opcja wyświetlania dialogów - choć traci się wtedy (czort wie czemu akurat takie rozwiązanie przyjęli twórcy gry) możliwość wysłuchiwania wypowiedzi.

Gra zawiera też spory ładunek dowcipu (przekonawszy się, co było źródłem ryku we wspomnianej mrocznej jaskini, nie umiałem powstrzymać wybuchu śmiechu). W sumie godzi się powiedzieć, że spędziłem przy niej kilka ładnych godzin - i nie uważam tego czasu bynajmniej za stracony. W sumie: polecam ją wszystkim miłośnikom przygodówek. ■

## Kilka szybkich pytań do autorów

1. Czy możesz powiedzieć parę słów na temat artystów pracujących nad Silverem?
Nad tą grą trudziło się aż 8 artystów. Sześciu robiło tła, jeden postacie i animacje, no i jeden intro oraz outro.
Prawdę mówiąc to jest to nasza pierwsza trójwymiarowa produkcja, do tej pory robiliśmy tylko platformówki w dwóch wymiarach.
2. Czy wasz team zrobił już jakąś grę?
Niektórzy z nas pracowali ze sobą wcześniej, ale tak naprawdę to zespół powstał przy tworzeniu Silvera.
3. Ilu było potrzeba ludzi, żeby mógł powstać Silver?
Odkąd zaczęliśmy, byli ludzie, którzy przychodzili i którzy odchodzili, ale w każdym dowolnym momencie było nas zawsze około piętnastu osób.
4. Kiedy zrodził się pomysł na Silvera i kto na niego wpadł?
Tę grę wymyślił pięć lat temu projektant Warren Lancashire. To on znał się najlepiej na tych klimatach i tak naprawdę widział już oczyma wyobraźni Silvera na długo przed tym, jak gra powstała.
5. Jakie gry inspirowały was przy tworzeniu wyglądu Silvera?
Najpierw zamierzaliśmy zrobić z Silvera izometryczną grę 3D z renderowaną grafiką. Później zobaczyliśmy wczesne screeny do Heart of Darkness i byliśmy pod wrażeniem. Doszliśmy do wniosku, że rzut izometryczny wygląda trochę płasko, no i te tła... Musieliśmy od nowa przemyśleć sprawę backgroundów. Potrzebna była głęboka perspektywa...
Z graficznego punktu widzenia inspiracje czerpaliśmy od samych artystów zatrudnionych przy produkcji. Wszyscy są bardzo utalentowani i wszyscy dobrze wiedzieli, czego chcą.

zabrać, są widoczne jak ładna panna na jarmarku w Paskudnicy... jednym słowem - zero myślenia. Przykład - bohater boi się wejść do mrocznej jaskini, z której w dodatku rozlega się straszny ryk i powiada, że nie zamierza sobie nabić guza po ciemku. Dwie lokacje dalej znajduje leżącą ot, tak sobie przy ognisku (i płonącą wesoło) pochodnię. Gość, który się nie domyśli, co dalej zrobić, ma IQ godne rozwielitki i nie powinien się zbliżać do wykopów, bo obserwowanie zagadkowych czynności wykonywanych przez tych panów z łopatami może mu nadwerężyć intelekt.

Drugą z wad jest niemożność dokonania zapisu gry w dowolnych miejscach. Trzeba przyznać, że z początku mocno się wkurzyłem, kiedy w opcjach gry tego nie zobaczyłem (jest natomiast

**Plusy:**
- bardzo dobra grafika
- doskonała oprawa audio (sfx + muzyka)
- humor

**Minusy:**
- liniowość akcji
- niemożność zapisu gry w dowolnym momencie
- zagadki nie są zbyt oryginalne i nie wymagają nadmiernego wysiłku umysłowego

**Ocena: 8**

CD-ACTION

**Producent:** Infogrames

**Wymagania:** P166, 16 MB RAM, Win 95.

**Dystrybutor:** CD Projekt tel. (022) 8257121

**Internet:** http://www.silver-game.com

INFO

# Blood 2: Nightmares

## Opowieści przy ognisku

**Bycie wybranym wcale nie jest proste. Nawet jeśli jest się tylko jednym z wielu, jak to miało miejsce w Blood 2: The Chosen. Tamte ich przygody były jednak tylko jednymi z wielu i na pewno w prywatnym rankingu grozy zbyt wysoko nie stały. Skąd o tym wiadomo? Ano z najnowszego krwawego dodatku, którego sam tytuł mówi chyba aż zbyt wiele: Nocne Koszmary. Coś, co nie pozwala zasnąć, coś, co nawet Wybranych oblewa zimnym potem. Coś, o czym najlepiej byłoby w ogóle zapomnieć...**

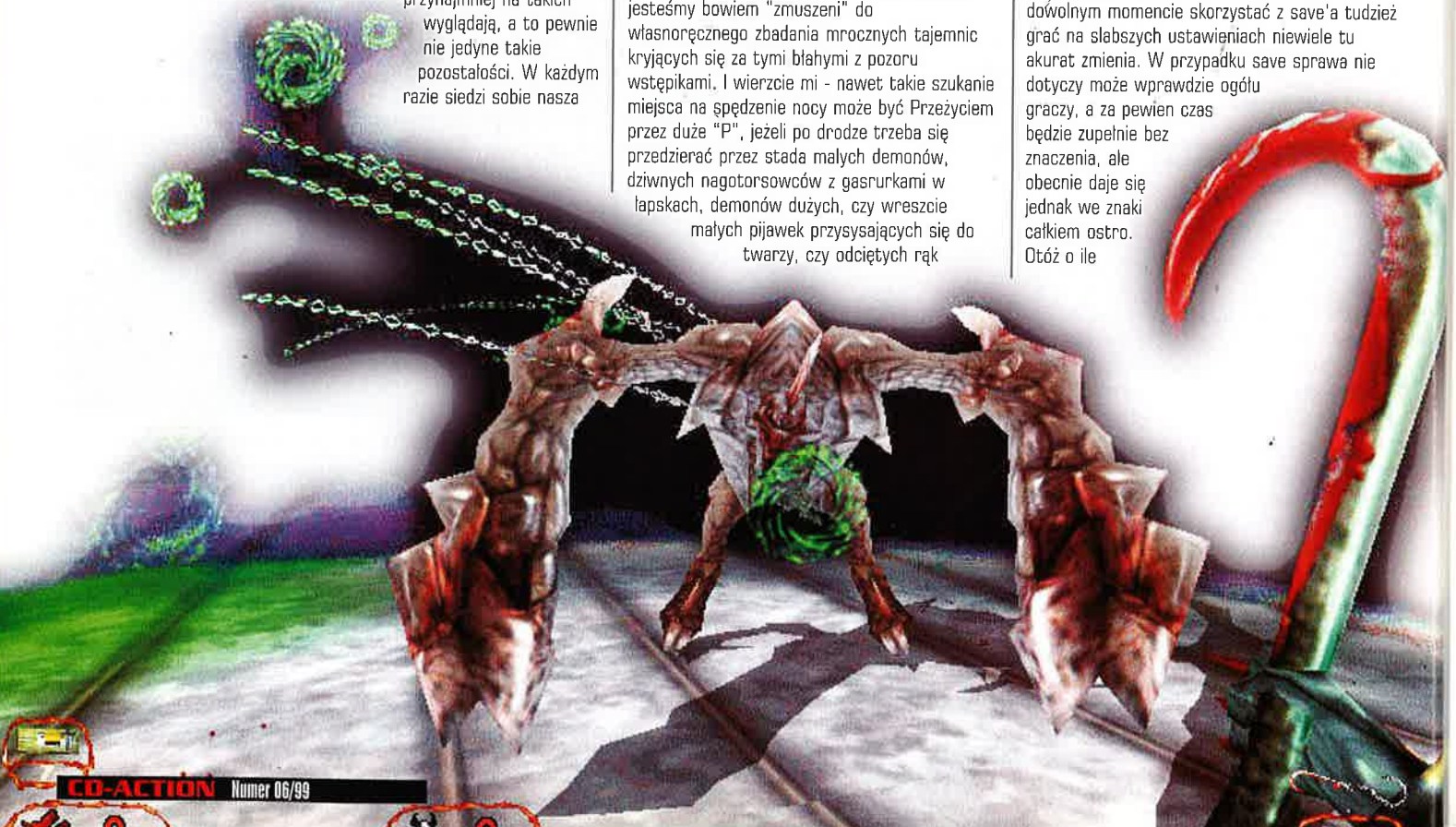
DŁUGI JOHN

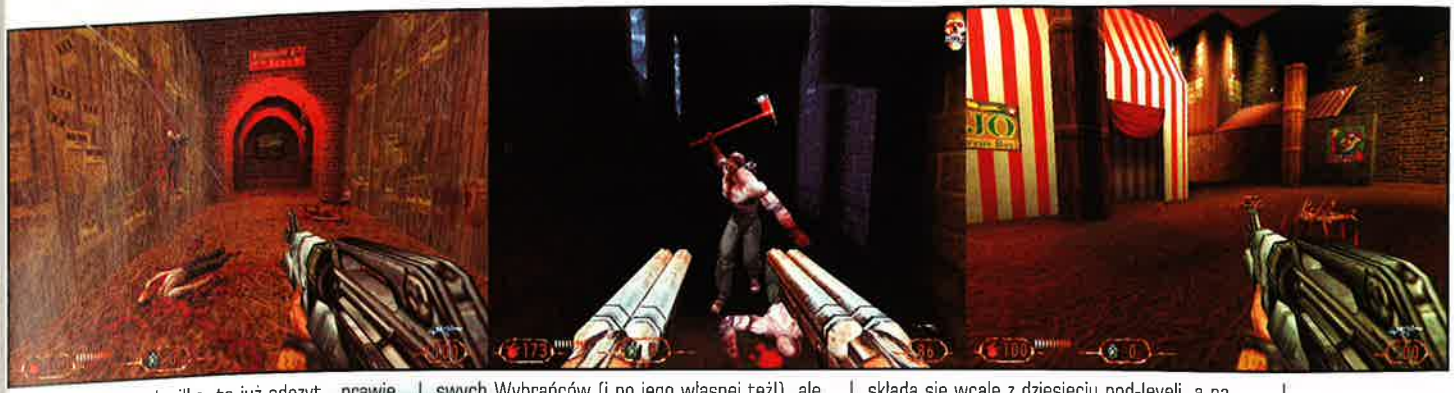
Albo podzielić się z towarzyszami siedzącymi razem przy buzującym ognisku i zajętymi pieczeniem kiełbasek. Wprawdzie takie zachowanie nie przystoi Wybranym (zwłaszcza to zupełnie niekrwawe pożywienie...), ale w końcu to też ludzie - a przynajmniej na takich wyglądają, a to pewnie nie jedyne takie pozostałości. W każdym razie siedzi sobie nasza czwórka przy ognisku i zabawia się opowiadaniem swych koszmarów. Nie są to jednak typowe "strachy na lachy", a przynajmniej nie na pierwszy rzut oka. No bo co może być strasznego w opowiadaniu koncentrującym się na znalezieniu sobie łoża w opuszczonym zamczysku? A to właśnie najbardziej zapadło w pamięć Gabrieli... Albo przygoda Ophelli, związana z dostaniem się na stryszek internatu i zniszczeniem albumu ze zdjęciami... Zresztą i kłopoty panów nie brzmią jakoś ekstra groźnie, bo czyż ucieczka z cyrku

tudzież wyjście z lodowej pułapki są w stanie spowodować dreszczyk nawet u typowego ludzia, nie wspominając już przecież o Wybrańcach?

A jednak. Wszystko to za sprawą jednego malutkiego fakciku - zamiast spokojnie przysłuchiwać się płynącym w mrok słowom, jesteśmy bowiem "zmuszeni" do własnoręcznego zbadania mrocznych tajemnic kryjących się za tymi błahymi z pozoru wstępikami. I wierzcie mi - nawet takie szukanie miejsca na spędzenie nocy może być Przeżyciem przez duże "P", jeżeli po drodze trzeba się przedzierać przez stada małych demonów, dziwnych nagotorsowców z gasrurkami w łapskach, demonów dużych, czy wreszcie małych pijawek przysysających się do twarzy, czy odciętych rąk gustujących w szyjach. Tym bardziej, że nasi wybrańcy wcale nie startują z podręcznym wózeczkiem oręża i amunicji, a zazwyczaj ich jedyną bronią jest nóż plus pistolet z bardzo limitowaną ilością kul. Wprawdzie dzięki znaleziskom dość szybko udaje się zdobyć coś lepszego, ale mimo wszystko przez cały czas przewaga jest po stronie wrogów, którzy w dodatku niezbyt się przejmują faktem, że ostatecznie i tak przegrają... Tym bardziej, że dysponują jeszcze jedną, bardzo poważną bronią, a jest nią, uwaga, uwaga, zwyczajna nuda połączona ze znużeniem.

Cóż, może jakiś prawdziwy maniak odniósłby wrażenie wręcz przeciwne, ale i moje osobiste odczucia nie są wyssane z palca i jakie takie oparcie w faktach jednak mają. Pierwszym z nich jest bardzo wysoki poziom trudności, z jakim musimy się zmierzyć - nawet przy wyborze średnich ustawień. Właściwie po przejściu gdzieś tak jednej trzeciej każdej z opowieści stajemy przed wrogami, przy których napocić trzeba się co niemiara. Fakt, że można sobie w dowolnym momencie skorzystać z save'a tudzież grać na słabszych ustawieniach niewiele tu akurat zmienia. W przypadku save sprawa nie dotyczy może wprawdzie ogółu graczy, a za pewien czas będzie zupełnie bez znaczenia, ale obecnie daje się jednak we znaki całkiem ostro. Otóż o ile



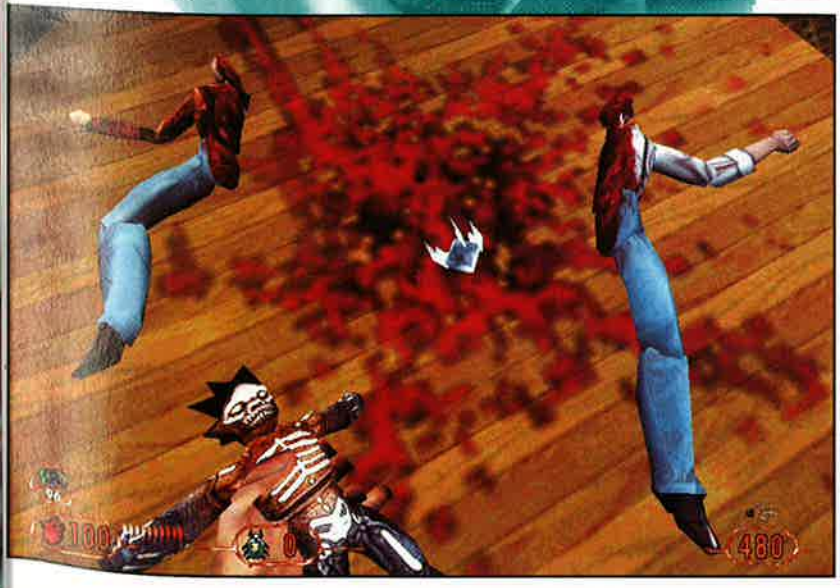


samo save trwa chwilkę, to już odczyt - prawie całą wieczność! I to przy 64MB pamięci RAM! Aż strach pomyśleć, co się będzie działo przy konfiguracji minimalnej, czyli przy połowie tej ilości... Zwłaszcza, że wersja podstawowa Chosena pełnię skrzydeł rozwijała dopiero przy megabajtach stu dwudziestu ośmiu... O tyle chociaż dobrze, że w trakcie gry, przynajmniej po wczytaniu levelu, zbyt wielu zacięć nie ma, ale, co powtórzę jeszcze raz, grałem przy 64MB pamięci, a jako minimum podawana jest liczba jakby nie było dwukrotnie mniejsza.

Trochę innego rodzaju nieprzyjemności związane są natomiast z poziomami trudności, a konkretnie z najmniejszym z nich. Otóż gra staje się wtedy oczywiście dużo prostsza (co jednak nie znaczy banalna, przynajmniej dla umiarkowanych maniaków FPP), ale niestety owocuje to zbyt szybkim kończeniem się etapów. Tych jest bowiem jedynie (i trzeba to tutaj wprost powiedzieć, bo inaczej nikt by chyba na tak wielką liczbę nie wpadł)... 6! Słownie: sześć! Wszystkie palce jednej ręki i jeszcze jeden drugiej! I ani jednego więcej!!! Przy braku problemów z przeciwnikami można je wszystkie zaliczyć w dosłownie parę chwil! Zwłaszcza, że jedyne problemy, na jakie przyjdzie się nam natknąć, to właśnie przeciwnicy oraz zdarzające się niekiedy zamknięte bramy, wymagające odnalezienia klucza. Wszystko jest tak liniowe, że bez chlapiącej na boki krwi wrogów umarłoby się z nudów!

Sytuację ratuje nieco sama opowieść, gdyż wybrańcy nasi rozmawiając o swych koszmarach zwrócili na siebie uwagę jakiejś złej istoty o wyglądzie czegoś w rodzaju wielkiego i nieco wypaczonego nosorożca - w każdym razie na pewno ma to cztery łapy, na których stoi. To coś zabrało się za targanie Caleba po historiach swych Wybrańców (i po jego własnej też!), ale ostatecznie marnie skończyło, gdyż w pojedynku sam na sam nie miało po prostu najmniejszych szans. Przynajmniej jeśli korzystało się z cheatów... Cóż, przyznam się bez bicia, że na ostatnią z walk je sobie włączyłem. Głównie za sprawą amunicji, która skończyła się zanim jeszcze do nosorożca dotarło, że coś mu chcę zrobić. A próba jego zgładzenia jedynie przy pomocy noża jakoś mnie nie pociągała... Być może jest na niego jakiś bardziej sensowny sposób, ale jakoś nie poczułem nagłego zewu, by go odnaleźć. Zresztą zakończenie z idącymi przed siebie Wybrańcami i przewijającymi się napisami wcale nie jest tego warte.

Takich samych wrażeń dostarcza zresztą i ten dodatek jako całość. Sześć dodatkowych leveli kręcących się wokół rozwalania wrogów (a przy tym, na wypadek, gdyby ktoś mógł się jeszcze pocieszać w taki sposób, pojedynczy level nie składa się wcale z dziesięciu pod-leveli, a na jego przejście bez wrogów wystarczy parę minut...) to jednak, nawet jak na dodatek, stanowczo za mało. Znalazło to zresztą pełne odzwierciedlenie w ocenie - jest ona jak najbardziej średnia, co znaczy mniej więcej tyle,



iż: "gra zła może nie jest, ale polecam ją jedynie lubiącym serię". Dla pozostałych będzie bowiem albo stanowczo za krótka, albo też stanowczo za trudna.

Jedyne pocieszenie przy frustracjach walki z wrogami to wspaniały multiplay z możliwością stworzenia własnej postaci, ale że wchodzi on w skład wersji podstawowej (którą trzeba wcześniej zainstalować), więc na ocenę wpłynąć nie może... ■

CD-ACTION

**Producent:** Monolith Productions

**Wymagania:** P166+karta 3D lub PII bez 3D, 32MB RAM, W95/98, DirectX 6.0

**Dystrybutor:** L.E.M. tel.(022) 6428165

**Internet:** http://www.the-chosen.com

INFO

Plusy:
- mroczny klimat
- miła oku grafika
- bardzo dobry multiplay z własnymi postaciami
- obrażenia zależne od miejsca trafienia

Minusy:
- wysoki poziom trudności
- minimalna liczba nowych misji

Ocena: 5

# Corsairs

## Romantyczne przygody i piękne żaglowce

**Któż z nas graczy nie przeżywał kiedyś fascynacji piratami oraz ich romantycznymi i krwawymi przygodami? Na pewno każdy. Ja nie jestem wyjątkiem. Byłem jeszcze małym szkrabem noszącym pieluchę w zębach, gdy natrafiłem w domu na powieść Rafaela Sabatiniego pod tytułem "Kapitan Blond". A że była napisana dość archaicznym językiem (znaczy się nie miała obrazków), to prawdę mówiąc niewiele z niej zrozumiałem. Ale bakcyl został we mnie zasiany i później wszystko potoczyło się w błyskawicznym tempie. Przyszła pora na cykl powieści Janusza Meissnera o korsarzu Janie Martenie ("Czarna bandera", "Czerwone Krzyże" i "Zielona brama"), na książkę Jamesa Fenimore Coopera "Czerwony korsarz" oraz wszelkiej maści filmy o piratach, że wspomnę tylko "Piratów" Romana Polańskiego czy stareńkiego "Morskiego jastrzębia". A po nocach śniły mi się bitwy morskie, awanturnicze przygody, piękne żaglowce i hiszpańskie złoto.**

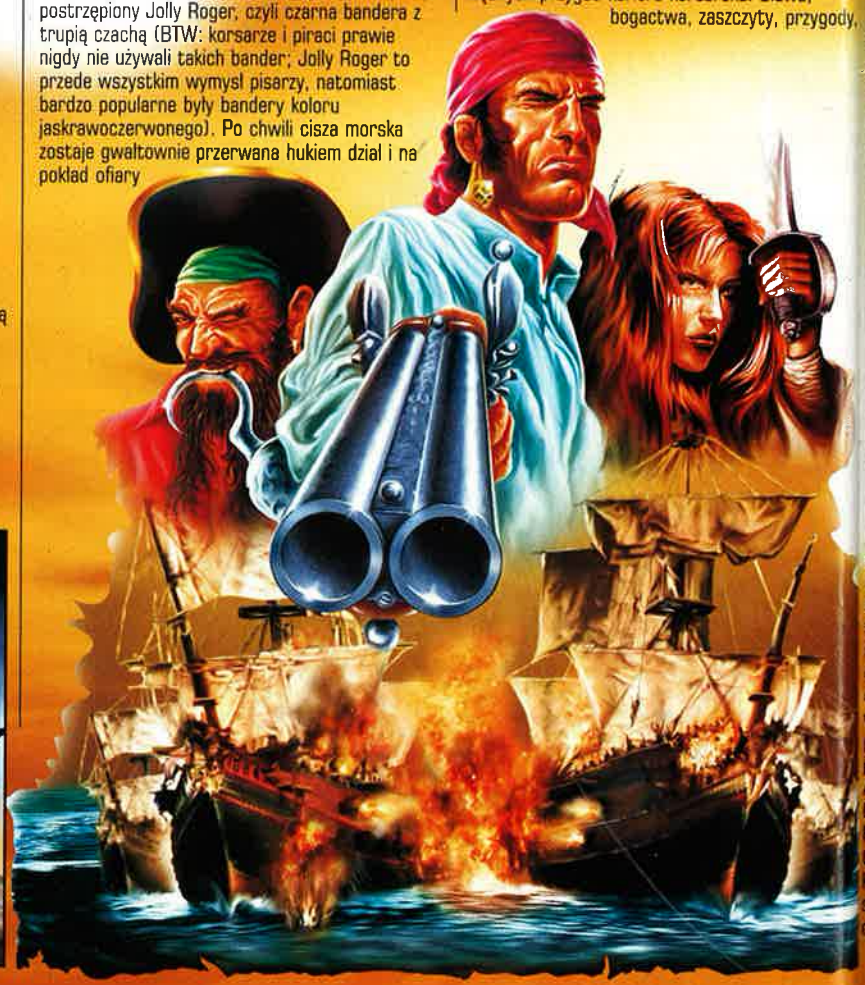
ELD

## ŻAGLE W GÓRĘ!

Pamiętam również, kiedy po raz pierwszy zobaczyłem u kolegi na Amidze grę Microprose autorstwa samego Sida Meiera, zatytułowaną Pirates! Zauroczony wpatrywałem się w ekran i nie wierzyłem własnym oczom. Moje marzenia mogły się spełnić! W tej grze mogłem zostać piratem lub korsarzem i realizować swoje dziecięce sny. Mogłem łupić i topić żaglowce pływające pod obcymi banderami, zdobywać i plądrować karaibskie miasta, łapać grasujących piratów, szukać zaginionych skarbów oraz członków mojej rodziny, sprzedawać zagrabione towary, brać okupy za jeńców, wypełniać zadania polecone przez gubernatorów miast i wysp, dostawać wysokie stopnie w służbie tego czy innego króla (oraz ziemie), a nawet mogłem hajtnąć się z córką któregoś z gubernatorów. Pirates! na zawsze utkwiło w mej (i zapewne nie tylko mej) pamięci. Ileż to nocy zarwałem przy tej grze i ile klasówek zawaliłem z jej powodu, to chyba tylko ja wiem. Nawet dzisiaj powracam do niej. Czasami lubię pograć chociaż przez kilka godzin w produkt Microprose. Kłopot w tym, że od czasu wydania Pirates! minęło już jakieś dziesięć lat i grafika oraz muzyka wyglądają już tak... nieciekawie. Co prawda jakiś czas potem Microprose wypuściło sequel dzieła Meiera o oryginalnym tytule Pirates Gold, a SSI uraczyło graczy Buccaneer, ale to już nie było to. Pirates Gold poza drobnymi zmianami kosmetycznymi niczym się nie różniło od Pirates!, a z kolei Buccaneer było zwyczajnie nudne. Zresztą wiele innych gier także czerpało pomysły z gry Sida Meiera. Ot, chociażby Vikings: Ulitimate Strategy. Jak już wspomniałem, minęło jakieś dziesięć lat i nagle Pirates! odżyło na nowo. Stało się tak dzięki mało znanej firmie francuskiej Microids. Właśnie jej developerzy uraczyli nas, jak to sami określają, pierwszą "real-time strategy battle-at-sea game", czyli krótko mówiąc przed Wami - CORSAIRS!!!

## UNDER JOLLY ROGER

Corsairs zaczyna się obiecująco. Luneta wędrująca po bezkresnym morzu natrafia na piramidę białych żagli. Po chwili na maszt wędruje postrzępiony Jolly Roger, czyli czarna bandera z trupią czachą (BTW: korsarze i piraci prawie nigdy nie używali takich bander; Jolly Roger to przede wszystkim wymysł pisarzy, natomiast bardzo popularne były bandery koloru jaskrawoczerwonego). Po chwili cisza morska zostaje gwałtownie przerwana hukiem dział i na pokład ofiary lecą haki. Następuje abordaż i... na tym kończy się intro wprowadzające nas w świat Corsairs, a wszystko to przy bardzo szantowej i klimatycznej muzie. W menu głównym niespodzianka. Do wyboru masz tylko Tutorial bądź New Adventure. Jakby nie patrzeć to trochę mało. W Pirates! mieliśmy na przykład jeszcze misje historyczne sławnych piratów i korsarzy. Ale "mało" nie znaczy "nieciekawie"! W Tutorial możesz nauczyć się pływać (Explorer), strzelać (Gunner), abordażować (Boarding) oraz wszystkiego naraz (Corsairs). Po zaliczeniu poszczególnych tutoriali otrzymuje się patent. Kiedy już opanujesz tajniki żeglowania, a także walki, to możesz przejść do New Adventure. Jak łatwo się domyślić, tutaj czeka na wszystkich żądnych przygód kariera korsarska. Sława, bogactwa, zaszczyty, przygody,

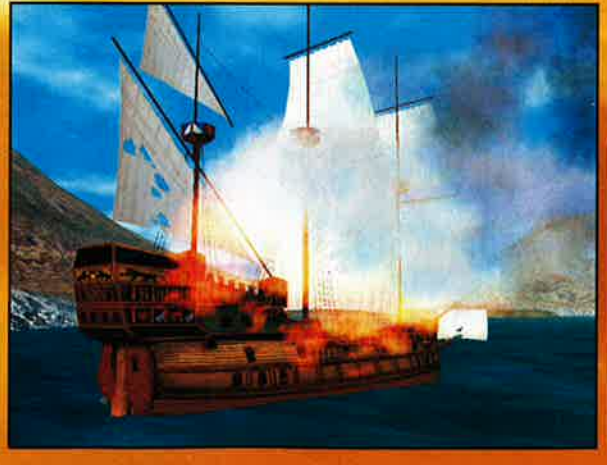


walka... Slowem wszystko to, co korsarze kochają najbardziej. ;)

Zanim jeszcze rozpoczniesz swoje wyprawy łupieżcze, musisz najpierw wybrać banderę, pod jaką będziesz plywal. Tu również nie ma za bardzo w czym przebierać. Możesz być kaprem francuskim bądź angielskim. Dla porównania, w Pirates! można bylo zagrać jeszcze Hiszpanami i Holendrami. Chociaż nie jest to taki minus, ponieważ pod hiszpańską banderą nie plywali korsarze, a Holendrzy raczej zajmowali się morskim handlem niż korsarstwem. Jest to więc całkowicie zgodne z prawdą historyczną. No to teraz już tylko otrzymujesz od króla list kaperski oraz pierwsze wytyczne i możesz ruszać w drogę. Nie ma co się oszukiwać, Corsairs jest PRAWIE idealną kopią Pirates! Oczywiście pod względem grafiki i dźwięku różnica jest miażdżąca, ale sama koncepcja gry pozostała niezmieniona. Czy to źle? Nie wydaje mi się. Po co zmieniać coś, co już raz się sprawdziło? Corsairs w założeniach jest co prawda kalką Pirates!, ale oprawioną w nowoczesną grafikę, dźwięk, interfejs i, co nie jest bez znaczenia, jak najbardziej dzisiejszy system walki. Zawsze mam pretensje do autorów gier, jeżeli zrzynają pomysły od innych, ale w tym przypadku jakoś nie mam absolutnie żadnych "wątów" o inspirację chłopaków z Microids. Przejdźmy zatem do omawiania samych Korsarzy.

## PORT ROYAL

Akcja Corsairs rozgrywa się na Morzu Karaibskim w XVII wieku. Na początek, żeby nie bylo jakichkolwiek wątpliwości: w Corsairs jesteś korsarzem, a nie piratem. Niestety, jesteś w służbie królewskiej, dlatego musisz przekładać dobro swojego monarchy nad swoje własne cele. Można sobie oczywiście jak najbardziej urządzać prywatę, ale często będziesz musiał obejść się smakiem i powstrzymać swoje zapędy na te czy inne statki oraz miasta. No cóż, król zapewnia nam ochronę, więc też i wymaga. A sytuacja polityczna na morzu nie jest taka prosta. Oprócz Anglików i Francuzów, w Corsairs biorą udział Hiszpanie, Holendrzy, a także niezależni piraci i kupcy. Każda z nacji ma swoje miasta i statki, przez co jest trochę tłoczno na morzu. Wytyczne otrzymujesz od dowódcy floty, czyli gubernatora któregoś z miast. Na szczęście zadania są różnorodne i na nudę na pewno nie będziesz narzekal. Gubernator może na przykład polecić Ci zdobyć miasto przeciwnika, skontrolować jakiś konkretny statek podejrzany o kontrabandę, wysłać Cię do gubernatora innego miasta etc. Misje te nie są wcale proste, a w dodatku niewykonanie którejś z nich oznacza koniec gry. Nie przypadlo mi to zdecydowanie do gustu. Dostalem bowiem misję skontrolowania hiszpańskiej fregaty. Kiedy w końcu ją odnalazłem, troszeczkę przesadzilem z ogniem i po kilku salwach oddanych z moich żaglowców, fregata zatonęła. I tak nastąpił koniec mojej korsarskiej kariery. (Z drugiej strony - za takie zagranie pewnie zawisłbym na rei w real-life.)



## Bohaterowie Corsairs:

PETER BLOOD - postać fikcyjna stworzona przez wloskiego pisarza Rafaela Sabatiniego (m.in. także autor Sokola Maltańskiego) w roku 1922. Właśnie powieść "Captain Blood" przyniosla sławę i światowy rozgłos autorowi, a samej książce bodajże dwie ekranizacje. Trudno się dziwić. Wciągająca fabula, pełna niespodziewanych zwrotów, przygód i romantyzmu. Peter Blood byl bowiem przez lata skromnym, uczciwym lekarzem w mieście Bridgewater w zachodniej Anglii. Aż do pewnego lipcowego dnia roku 1685, kiedy to nie chcący wplątał się w powstanie przeciwko Jakubowi II Stuartowi. Za ten nierozsądny czyn spotkala go nagroda. Zamiast zostać ścięty trafił na Karaiby na Barbados jako niewolnik, a potem... Później nastąpila brawurowa ucieczka z niewoli na zdobytym hiszpańskim żaglowcu i Peter Blood stał się z dnia na dzień piratem oraz korsarzem. Co bylo dalej? Przeczytajcie sami, bo naprawdę warto.

JACQUES CATIER - tym razem bohater jak najbardziej prawdziwy i historyczny, chociaż nie do końca. Autentyczny Cartier nie byl korsarzem, ani tym bardziej piratem. Żyjący w latach 1491-1557 Jacques Cartier był zwykłym, francuskim żeglarzem. No, może nie do końca zwykłym. W roku 1534, poszukując północnej drogi do Azji, dotarł do Zatoki Św. Wawrzyńca, a w latach 1536-41 odbył trzy wyprawy w górę rzeki Św. Wawrzyńca i dotarł do Wielkich Jezior. Właśnie te wyprawy przesądziły o zajęciu terenu Kanady przez Francję. Dla potomności pozostawił po sobie opisy tych podróży. Jak sami widzicie, autorzy Corsairs trochę ubarwili postać naszego bohatera, robiąc z niego korsarza.

Zresztą cała gra nie należy do prostych. Przeciwnicy zachowują się strasznie agresywnie. Atakują co chwila Twoje miasta (i z reguły je zdobywają), a także potrafią zaatakować w pojedynkę Twoją flotę. Sytuacja zmienia się

## Dostępne Żaglowce

| NAZWA STATKU | SZYBKOŚĆ | LICZBA DZIAŁ | ZAŁOGA | TONAŻ |
|---|---|---|---|---|
| Brigantine | 9 | 40 | 150 | 175 |
| Shooner | 8 | 30 | 100 | 150 |
| Pinnace | 6 | 20 | 60 | 300 |
| Flute | 5 | 10 | 30 | 250 |
| Cutter | 6 | 14 | 30 | 30 |
| Xebec | 6 | 6 | 15 | 10 |
| Frigate | 9 | 50 | 200 | 175 |
| Galliot | 6 | 36 | 175 | 150 |

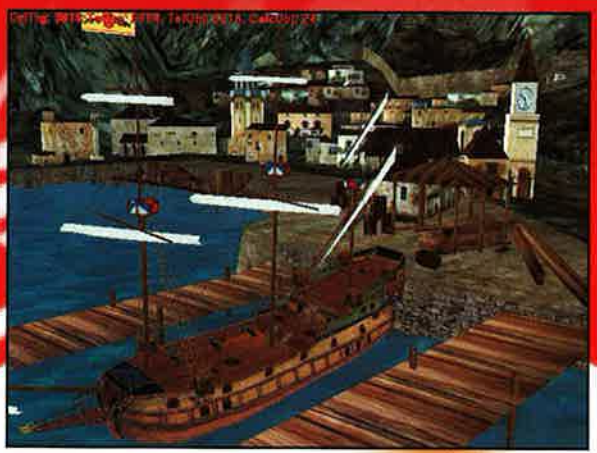
## Najsłynniejsi korsarze w historii

**FRANCIS DRAKE** - bez wątpienia najsłynniejszy korsarz wszechczasów i jeden z najwspanialszych żeglarzy, jacy pływali po morzach i oceanach, a w dodatku człowiek, który zrobił zawrotną karierę w służbie królewskiej. Urodzony w 1540 roku Drake po dziś dzień budzi wiele kontrowersji. Z jednej strony był urodzonym żeglarzem. Jako drugi po Magellanie przepłynął w roku 1578 Cieśninę Magellana i odbył podróż dookoła Ziemi w kierunku zachodnim. Zajmując m.in. w imieniu Elżbiety I wybrzeże Kalifornii dla Anglii. Z drugiej zaś strony był krwawym korsarzem. Dokonał licznych wypraw łupieżczych przeciwko Hiszpanom w Ameryce Środkowej i Indiach, stając się dla nich prawdziwym postrachem. Wielokrotnie łamał przy tym wszelkie traktaty pokojowe. Protesty Hiszpanów na nic się jednak zdawały, bowiem Drake był pupilem królowej Elżbiety I, a ona chroniła swojego ulubionego korsarza. Nic zresztą dziwnego, skoro duża część bogatych łupów zrabowanych przez Drake wpływała do królewskiej kasy, a sama królowa była obsypywana różnymi podarkami przez naszego bohatera. Jest także trzecie oblicze Francisa Drake'a. Gdy dzięki wyprawom korsarskim stał się naprawdę zamożnym człowiekiem, przeszedł oficjalnie na służbę królewską. W roku 1587 rozgromił przygotowującą się do inwazji na Anglię flotę hiszpańską, za co rok później otrzymał od królowej Elżbiety I nominację na wiceadmirała oraz tytuł szlachecki. Sir Francis Drake zmarł w roku 1596.

**JOHN HAWKINS** - kolejny korsarz królowej Elżbiety I. Jego losy są w pewnym stopniu podobne do losów Drake'a. Nawet żył praktycznie w tym samym czasie (Hawkins 1532-94). Na pewno Hawkins był gorszym żeglarzem i korsarzem od Drake'a. Dlatego na początku był zwykłym rabusiem i handlarzem niewolników. Właśnie za ten proceder był ścigany przez władze hiszpańskie na Karaibach. Kiedy zaczął mu się palić grunt pod nogami, skorzystał z oferty królowej Elżbiety, która uczyniła z niego swojego korsarza, a od roku 1573 pełnił on we flocie angielskiej funkcję skarbnika, przyczyniając się do jej gwałtownego rozwoju. W 1588 został mianowany admirałem, a po zwycięstwie nad "niezwyciężoną armadą" otrzymał także tytuł szlachecki. Jak widać, królowa Elżbieta I nie szczędziła swoim korsarzom zaszczytów, doceniając tym samym ich wkład w walkę z Hiszpanią.

**HENRY MORGAN** - król angielskich flibustierów z Port Royal. Nieśmiertelną sławę przyniosła mu wyprawa na Panamę, jedno z najbogatszych miast na Karaibach. Morgan całkowicie splądrował i spalił Panamę. Spowodowało to istną histerię Hiszpanów i w wyniku ich protestów Morgan został wezwany do Londynu i postawiony przed sądem. Został jednak oczyszczony ze wszelkich zarzutów, głównie z powodu posiadania listu kaperskiego oraz tego, że wyprawa ta miała pozwolenie od gubernatora Jamajki Thomasa Modyforda. A ponieważ zyski z niej w znacznym stopniu zasiliły skarbiec królewski, to Morgan wrócił na Jamajkę z tytułem admirała i wice gubernatora wyspy. Zmarł w wieku 53 lat w roku 1688.

blyskawicznie jak w kalejdoskopie. Miasto, z którego właśnie wypłynąłeś już po dwóch minutach może być we władaniu Holendrów, a po trzech może już nad nim powiewać flaga hiszpańska. Kurcze, ja wiem, że to RTS i trzeba mieć podzielną uwagę, ale bez przesady. Chociaż po jakimś czasie przywykłem do tego i jakoś nauczyłem się jednocześnie wykonywać powierzone mi zadania oraz chronić własne miasta. Miasta spełniają rolę baz wypadowych. To tutaj możesz sprzedać łupy, wyremontować, sprzedać bądź wybudować żaglowiec, kupić potrzebny ekwipunek, zwerbować załogę, a nawet rozbudować sam port. To ostatnie to bardzo ciekawa opcja. Możesz rozbudować suchy dok (Drydock), latarnię (Lighthouse), fort (Fortress) i pałac gubernatora (Governor's Palace). Po co to robić? Ano po to, że nam się to przyda. W rozbudowanym doku można budować coraz większe jednostki. Ulepszona latarnia morska szybciej wykrywa kręcące się w pobliżu miasta wrogie statki. Fort z większą liczbą armat sieje spustoszenie wśród napastników, a dodatkowi żołnierze gubernatora stanowią duży kłopot dla przeciwników. Dok, jak już wspomniałem, służy do budowania żaglowców. Można budować maksymalnie



osiem typów statków. Od malutkich xebeców po duże, szybkie i znakomicie uzbrojone fregaty. Fregaty są bez wątpienia najlepsze, we wszystkich parametrach przewyższają inne okręty. Niestety również najwięcej kosztują, ale ich szybkość, liczba dział i załogi to atuty warte każdej ceny. Handlować możesz sześcioma artykułami. Cukrem (Sugar Cane), kawą (Coffe), miedzią (Copper), jedwabiem (Silk), przyprawami (Spices) oraz biżuterią (Jewels). W mieście istnieje również możliwość (podobnie było w Pirates!) wynajęcia szpiega. Za odpowiednią opłatą śledzi on ruchy floty nieprzyjaciela. Niestety, szpiega wynajmuje się tylko w miastach należących do kupców. Zdecydowaną większość czasu spędzisz jednak na morzu. Pierwszą sprawą niezbędną do opanowania jest umiejętność żeglowania. Wbrew pozorom to ciężka sztuka. Na żeglowanie wpływają warunki atmosferyczne, np. siła i kierunek wiatru, opady deszczu, prądy morskie oraz szybkość i zwrotność poszczególnych statków z Twojej floty. Nie możesz dopuścić, aby Twoja flota podczas rejsu rozciągnęła się na większą odległość. Czasami jakiś wolniejszy bądź uszkodzony żaglowiec zostanie z tyłu i staje się łatwym łupem dla przeciwnika. Radzę uważać, bo sam tak straciłem kilka statków. Najlepiej jest po prostu pozwijać część żagli na szybszych statkach i dostosować ich szybkość do maruderów. Konwój to nie wynalazek XX wieku...

Kiedy już opanujesz tajniki żeglowania, czas rozpocząć polowanie. Walka ze statkami pływającymi pod obcymi banderami odbywa się na dwa sposoby. Pierwszy z nich to pojedynek armatni. Jest atutem, jeżeli posiadasz mniej liczną załogę. Warto wtedy zmiękczyć przeciwnika i wybić mu trochę załogi. Salwy oddaje się z prawej lub lewej burty (albo z obu naraz, co jednak rzadko kiedy się przydaje). Wymaga to trochę zręczności, bo trzeba się odpowiednio ustawić, aby pociski trafiły (i doleciały) w cel. W dodatku nie można zapominać o warunkach atmosferycznych, które utrudniają walkę. Zwrot pod wiatr nierzadko kończy się tym, że nasz żaglowiec staje w miejscu, a przeciwnik w tym czasie spokojnie ładuje w nas salwę za salwą.

Oczywiście istnieje możliwość zwijania i rozwijania żagli. Powinieneś zwrócić uwagę na to, jakich kul armatnich używasz. Do wyboru są cztery rodzaje: zwykłe, niszczące żagle, zapalające i kartacze przeciwko załodze. Brzmi to wszystko może skomplikowanie, ale mimo to walka morska jest tak samo prosta, jak to miało miejsce w Pirates! Po krótkim treningu dojdziecie do wprawy. Minusem walki armatniej jest fakt, że czasami nasze salwy są zbyt celne i rywal idzie na dno, a razem z nim cenny ładunek. Dlatego jeżeli masz przewagę liczebną w załodze, to polecam drugi sposób walki morskiej, czyli abordaż. Przybijamy do burty przeciwnika i wdzieramy się na jego pokład. W tym momencie walka odbywa się w tradycyjny RTS-owy sposób. Identycznie, jak to miało miejsce w klasykach pokroju Warcraft 2 czy Age of Empires, więc nie będę się o tym rozpisywał. Każdy wie, o co chodzi. Identycznie wygląda zdobywanie samych miast. Można co prawda najpierw z dział okrętowych zdemolować fort broniący dostępu do miasta, a także port i samo miasto, ale po co? (Już admirał Nelson stwierdził, że kapitan statku atakujący baterie nabrzeżne MUSI być idiotą.) Lepiej od razu wpłynąć do portu i wytaszczyć się na ląd. Uniknie się dzięki temu niepotrzebnych strat zadanych przez fort. Na lądzie walka toczy się tak samo jak na pokładzie statków, tyle że zamiast kapitana statku za głównego przeciwnika mamy gubernatora miasta. To co mi się nie podoba, to coś, co się dzieje po zdobyciu miasta. Otóż nie można go, tak jak to miało miejsce w Pirates!, splądrować i zrabować. Miasto płaci

## Kto jest kim na morzu?

PIRAT - to wyjęty spod prawa morski rabuś, którego głównym zajęciem było łupienie, rabowanie i topienie wszystkich statków, jakie mu się pod rękę nawinęły, bez względu na banderę powiewającą na maszcie. Proceder taki był opłacalny, ale raczej na krótką metę. Piraci byli bezlitośnie tropieni przez wszystkich, a złapani byli po prostu wieszani. W dodatku nie mogli liczyć na azyl w żadnym z portów, co nie było bez znaczenia przy próbach sprzedaży łupów.

KORSARZ - podobnie jak pirat, łupił i rabował, ale w odróżnieniu od pirata czynił to w imieniu prawa, wykonując niejako swój zawód. Korsarz (albo kaper) otrzymywał od władcy któregoś z państw (dotyczyło to Anglii, Holandii oraz Francji) list kaperski upoważniający do atakowania statków wroga oraz uprawniający do korzystania z portów danego państwa. Często monarchowie sami dokładali kasę na takie korsarskie wyprawy, np. wyposażając okręt. Oczywiście nic nie było za darmo i korsarz posiadający list kaperski oddawał lwią część łupów do królewskiego skarbca. W sumie jednak różnica pomiędzy piratem a korsarzem często się zacierała. Czasami pirat przechodził pod opiekę króla (z reguły płacąc okrągłą sumkę za list kaperski), zyskując niekiedy niemałe zaszczyty, a nieraz było dokładnie odwrotnie. Korsarz, nie zważając na traktat pokojowy, nadal łupił i topił statki byłego wroga, stając się tym samym piratem i podpadając obu stronom.

FLIBUSTIER - tak nazywano korsarzy, a niekiedy i piratów grasujących na obszarze Morza Karaibskiego i Zatoki Meksykańskiej. W polowaniu na hiszpańskie złoto nie tylko atakowali galeony wypełnione cennym ładunkiem, lecz także miasta na lądzie. Z początku nazywano tak holenderskich (od vrybuiter, czyli poszukiwacz wolnego łupu) piratów i korsarzy, ale potem słowo to przyjęło się też w odniesieniu do Francuzów i Anglików. Główną bazą "Braci Wybrzeża" (francuscy korsarze) była Tortuga, a angielskich awanturników - stolica Jamajki, słynny Port Royal, gdzie panował m.in. sławny Henry Morgan.

BUKANIER - część z flibustierów prowadziła trochę inny tryb życia. Spędzali oni więcej czasu na lądzie niż na morzu. Żyli całkowicie niezależni od któregokolwiek z europejskich władców. Polowali, zabawiali się i tylko sporadycznie wybierali się na morze, łupiąc co popadnie. Właśnie takich flibustierów nazywano bukanierami.

## Wolisz Corsairs - czy Korsarzy?

Corsairs będzie spolszczony! W roli głównej usłyszymy głos Krzysztofa Kowalewskiego (Zagłoba z "Ogniem i mieczem"). Towarzyszyć mu będą profesjonalni aktorzy teatralni, zawodowo zajmujący się dubbingiem. Nagrania dokonało studio odpowiedzialne m.in. za dubbing Baldur's Gate oraz podłożenie głosów do Księcia i Tchórza - co gwarantuje wysoką jakość wykonania.

okup i to wszystko. Czyżby nie mieli żadnych zapasów? I to chyba wszystko, co powinniście na początek wiedzieć o walce w Corsairs.

## DO ABORDAŻU!

Obaloość o szczegóły graficzne Corsairs zachwyca. Morze Karaibskie jest po prostu piękne. Każdy malutki szczegółik graficzny został maksymalnie dopracowany i, co niezbyt często jest spotykane w RTS-ach, Corsairs korzysta z dopalacza. Wyspy wyglądają bajkowo. Lasy, gdzie niegdzie domki czy pola oraz miasta. Tak, miasta są rewelacyjne i co najważniejsze - nie ma dwóch wyglądających tak samo! Nie, to trzeba zobaczyć samemu. Latarnie, forty, doki, domki, kościoły czy pałace gubernatorów sprawiają, że z przyjemnością zawija się do portu i z przykrością bombarduje się obce miasta. Żal, kiedy tymi ślicznymi budyneczkami wstrząsają wybuchy kul armatnich. Równie efektowne są żaglowce. Są dokładnymi replikami XVII-wiecznych fregat czy galeonów. Super wyglądają, kiedy opuszczają bądź podnoszą żagle, uszkodzone dymią albo oddają salwy armatnie. Żaglowce z Corsairs zresztą kojarzą mi się z tymi małymi arcydziełami z butelek, które niektórzy kolekcjonują. Niczego nie brakuje także walczącym korsarzom i żołnierzom. Zwykli marynarze różnią się od oficerów, a także od Ciebie, czyli kapitana. Marynarze wymachują kordelasami, oficerowie strzelają z pistoletów i dźgają rapierami... Pełna jazda! A morze? Co tu dużo pisać, jest idealnie błękitne, a na powierzchni widać marszczące się fale. Dodam tylko jeszcze, że pod powierzchnią będziesz mógł zobaczyć pływające ryby (nie wspominając o rozmaitych potworach w rodzaju węża morskiego, który czasem umili Ci życie)! Uroku grafice dodają płynące chmurki i latające ptaki... Graficznie nie mogę się do niczego doczepić. Równie wysoko muszę ocenić cut-scenki, które dodają sporo klimatu grze i reprezentują sobą najwyższą klasę. Sporo komplementów należy także powiedzieć o muzyce i dźwięku. Może nie jestem specem od XVII-wiecznej muzy, a tym bardziej szant, ale według moich wyobrażeń właśnie taką muzykę wtedy tworzono. Pasuje znakomicie do Corsairs i dobrze się przy niej gra. Chwilami spokojna, czasami przeradza się w szybszą i gwałtowniejszą. Dźwięk też jest niezły, choć już nie tak rewelacyjny. Zwykłe odgłosy dział,

walki wręcz i całe mnóstwo różnych speechów. To z reguły Twoi oficerowie informują Cię o wszelkich wypadkach na morzu i lądzie. Głównie jednak to muzyka przyciąga ucho gracza.

Osobny, aczkolwiek króciutki akapit należy się interfejsowi. Jest on dokładną kopią tego znanego starszym graczom z Pirates! Tak samo sterowanie odbywa się za pomocą myszki i klawiatury. Sprawdza się to znakomicie podczas walki, gdy myszką sterujemy żaglowcem, a klawiaturą strzelamy z armat oraz zwijamy i rozwijamy żagle. Jedyne, co mi się nie spodobało, to rozmieszczenie pewnego klawisza na klawiaturze. Otóż klawisz odpowiadający za autosave znajduje się pomiędzy salwą z prawej burty a salwą z lewej burty. W czasie walki łatwo się pomylić i wcisnąć autosave. Podoba mi się za to, że cała akcja gry, nawet z transakcjami portowymi włącznie, odbywa się na jednym ekranie. Nie trzeba gdzieś bezproduktywnie błądzić, tylko klikamy i po sprawie. Oto cała moc Windowsa. ;) Interfejs to na pewno mocny punkt Corsairs. Nawet dwuletnie dziecko sobie z nim bezproblemowo poradzi.

## ZWROT NA STERBURTĘ

No to chyba pora na małe podsumowanie Corsairs. Dla mnie ta gra jest rewelacyjna. W tym roku tylko jedna gierka wciągnęła mnie bardziej - Myth 2. Ja wiem, że koncepcja produktu Microids jest żywcem zerżnięta z Pirates!, ale przecież Pirates! była cudowną produkcją, która dostarczyła wiele niesamowitych przeżyć nie tylko mnie, a ponadto od jej premiery minęło tak wiele czasu... Klimat Corsairs po prostu mnie zauroczył i koniec. To jest bowiem gra dla wszystkich. Dla tych, którzy są zafascynowani przygodami piratów i korsarzy. Również dla tych, dla których Pirates! był uwielbianym tytułem i w końcu dla tych, którzy mają ochotę pograć w coś wciągającego. Musisz zagrać w Corsairs! Gwarantuję, że nie pożałujesz. Co do oceny... Dla mnie dziewiątka, mimo iż jestem świadom zauroczenia twórców przez Pirates! Ale mi to nie przeszkadza. A jeśli ktoś uzna tę inspirację za wadę, to może sobie odjąć od oceny jeden punkt. ■

**Plusy:**
- ach, ten klimat morskich przygód!
- śliczna grafika
- doskonale pasująca muzyka i dźwięk
- trudna
- ciekawe misje
- ciekawy pomysł z rozbudową portów
- praktycznie niewiele się różni (w założeniach) od cudownego Pirates
- prosty i przyjemny interfejs

**Minusy:**
- jawna inspiracja staroćkimi Piratami
- drobne niedogodności w menu
- brak misji historycznych czy możliwości wcielenia się w realnie istniejących korsarzy

Ocena: 9

CD-ACTION INFO

Producent: MICROIDS

Wymagania: P 133, 32 RAM, Win 95/98, CDx4, Direct X 6, karta muz.

Dystrybutor: CODA tel. (022) 7831089

Internet: http://www.microids.com

# Pool: Shark

## Kije, stoły i rekiny

**Giercowanie w symulator bilarda, jak się okazało, może przybierać różne postacie. Jestem w tej chwili po świeżych doświadczeniach z Jimmi White's Cueball, a już na mojej redaktorskiej tapecie znalazł się Pool: Shark wywodzący się z mniej więcej tego samego gatunku. Teraz mogę z całą pewnością stwierdzić, iż jedyną wspólną rzeczą cechującą obie giery to popularnie zwany i slangowo określany bilard, którego „dotyczą" oba tytuły. Reszta jest zupełnie różna i nie przyszłoby mi do głowy, iż niemalże tę samą zabawę można było przedstawić na symulatorze komputerowym w całkowicie odmienny sposób.**

JASPIN

Z tego też powodu nie będzie absolutnie żadnych porównań Pool: Shark do poprzednio opisywanego tytułu. Powszechnie już jest przyjęte i chyba z zapałem zaakceptowane wykorzystywanie akceleratorów w szachach czy pasjansach (choć jeszcze o takim nie słyszałam, ale nie wątpię, że kiedyś się pojawi). Pool: Shark nie odbiega od tego miłego dla oka standardu i jak najbardziej wykorzystuje możliwości akceleracji. Na próżno szukać jakichś skomplikowanych efektów renderingu, ale grafa zadowala użytkownika tym bardziej, że trójwymiarowe jej wydanie bardzo pomaga w trafieniu kijkiem do kuli, a tą do otworu w stole. Gracz ma możliwość dowolnego manewrowania swoją postacią, czyli zmianą punktu widzenia oraz pomachania kijem przed kulą, za kulą czy nawet na kuli.

W Pool: Shark zetknąć się można z ogromnym realizmem przebiegu samej gry i choć w rzeczywistym świecie miałam okazję bawić się za zielonym stołem tylko raz, to jednak mogę stwierdzić, iż uderzanie w bile jest w gierze przedstawione wręcz koncertowo. Niemalże wyczuwa się opór powietrza oraz ograniczenia wynikające z istnienia grawitacji. Jeśli już o oporze mowa, jest on w jednym miejscu chyba nieco przesadzony, gdyż nierzadko zdarzają się kłopoty z przesunięciem obrazu (czyli właściwie kija) w prawo bądź w lewo, a przecież jest to chyba jeden z najczęściej wykonywanych manewrów. Ten mały „bug" rekompensuje możliwość dokładnego przygotowania się do uderzenia, poczynając od wypuszczenia z siebie świszczącego oddechu, a kończąc na sile, jaką potraktowana ma być bila aktualnie znajdująca się na celowniku kija (chyba muszę się w końcu dowiedzieć, jak ten przyrząd powinno się naprawdę nazywać).

W trójwymiarowym wyglądzie nie widać większych buraków, za wyjątkiem moim zdaniem niezbyt proporcjonalnie wykreślonych stołów do gry w stosunku do postaci. Na moje oko (być może nieco zwichrowane przez ciągłe przesiadywanie przed monitorem) wygląda to tak, jakby blat sięgał mniej więcej do kolan graczy, którzy wydają się być Guliwerami w świecie liliputków. Wygląd postaci natomiast (czyli przeciwników; nie zaimplementowano funkcji oglądania samych siebie) nie budzi protestów, za wyjątkiem efektów dźwiękowych, jakimi raczeni jesteśmy po prawie każdym uderzeniu przeciwnika. Stęki, „ochy" i „achy" może i na początku brzmią atrakcyjnie (wszak słychać i widać, że oponentowi źle idzie rozgrywka i ręka się telepie), jednak z czasem chęć wykorzystania kija niezgodnie z przeznaczeniem rośnie w tempie przerażającym. Skorzystanie z wyłącznika efektów dźwiękowych nie załatwia problemu ze względu na jednoczesne pozbawienie swych uszu sfx'ów oddających dźwięki różnego typu uderzeń, jakie wybrzmiewają podczas giercowania. W „przeżywaniu" tych efektów dźwiękowych może pomóc muza, która wypełnia całe pomieszczenie i pomiędzy jednym uderzeniem a drugim zachęca do podskakiwania na krześle. W zależności od rodzaju giery, jaką gracz wybrał oraz otoczenia (do wyboru kilka) czy raczej lokalu, muzyka ulegnie zmianie, jednak zawsze kręci się wokół technopodobnego gatunku z dodatkiem odrobiny jazzu. Zresztą niektóre pomieszczenia przywodzą na myśl knajpy tłumnie odwiedzane przez pokolenie techno lubujące się w piwniczno - fabryczno - przemysłowych wystrojach (strojach zresztą też).

Do worka zalet można dodać spory tutorial podzielony na część tekstową oraz, nie ukrywam - najatrakcyjniejszą, część pokazową. W niej na własne oczy ujrzeć można najsłynniejsze triki mistrzów, którzy jednym uderzeniem w białą bilę potrafią „wrzucić" do wszystkich otworów stołowych sześć bil, oczywiście odpowiednio ustawionych. Prawdę mówiąc nie chciałam za bardzo wierzyć tym pokazom, zawsze to jednak człowiek inaczej odbiera renderowane sceny od telewizyjnego pokazu. Jednak niedowiarki mogą spróbować, jak w ich wykonaniu będą wyglądać zaprezentowane w gierze sztuczki, być może po milionowej próbie się uda...

Sporym zróżnicowaniem pochwalić się może zbiór dostępnych rodzajów gier. Jak się okazuje, jest ich dosyć sporo i w każdej z rozgrywek rządzą inne zasady, które niestety trzeba poznać (w tutorialu jest wszystko). Zupełnie zieloni w tego typu „sportowej" zabawie skierować się powinni do działu „Practice", gdzie mogą wybrać liczbę kul, na których będą z zapałem ćwiczyli. Po takim treningu nie pozostaje nic innego jak tylko rzucenie się na turniej i po kolei koszenie każdego z komputerowych przeciwników, których również jest sporo, charakteryzujących się odmiennymi stopniami trudności, wzrastającymi w miarę przesuwania się do przodu. Oczywiście turniej nie jest jedyną rozgrywką, w której spełnić się może każdy miłośnik komputerowego bilarda. Do wyboru pozostaje jeszcze szybki mecz, dłuższy mecz oraz pomniejsze rozgrywki ze zróżnicowaną ilością „playerów" z gatunku „humanoidów" lub bezdusznego CPU. Multiplay można zrealizować chyba na wszelkie możliwe sposoby, Pool akceptuje połączenia modemowe, TCP/IP, szeregowe oraz DirectPlay, tak więc każdy okablowany miłośnik bilarda, jak i jego potencjalni towarzysze zabawy znajdą cosik odpowiedniego dla siebie.

Jak wynika z powyższego opisu, poświęcanie czasu na pozornie „bezakcyjną" grę może zamienić się w całkiem porządną zabawę, wciągającą niczym rura od domowego odkurzacza. Miłośnicy rzeczywistego bilarda powinni nastawić się na nieco alternatywną jego wersję, jednak wcale nie oznacza to, że gorszą. A nuż po kilku nocach spędzonych przy Pool: Shark, niepozorny gracz będzie w stanie rozprawić się za pomocą kijka i paru kulek ze „zmotocyklowanym" towarzystwem przesiadującym w pobliskiej osiedlowej knajpie „Pod wesołą rynną", wyposażoną w duży prostokątny stół. Przedtem jednak zaleca się przekonanie towarzystwa, że chodzi o grę przy tym knajpowym stole... ■

U dołu:
**Kto kichnął z widzów? Pytam się „kto?" Przez niego mi nie wyszło!**

**Plusy:**
- spory realizm
- bogaty w wiadomości tutorial wraz z animowanymi przykładami
- pełna trójwymiarowość
- muza
- różne lokalizacje

**Minusy:**
- oporne przesuwanie obrazu
- wdzięczne, acz później nieco denerwujące „ochy" i „achy" grających
- nieco jakby „małe" stoły w odniesieniu do widocznych postaci

**Ocena: 7**

CD-ACTION

**Producent:** Mirage Technologies

**Wymagania:** Pentium 90, 16MB RAM, CDx4

**Dystrybutor:** Gremlin tel.(0044) 1142639900

**Internet:** http://www.gremlin.co.uk

INFO

## Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega.....25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł
- ☐ Tipsomaniak.....25,00 zł

**UWAGA PROMOCJA!!!**

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!
Zamów trzy dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowo w cenie tych trzech płyt, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action.

.....
*podpis zamawiającego*

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

*pieczątka firmy*

*imię i nazwisko (czytelnie)*


## Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega.....25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł
- ☐ Tipsomaniak.....25,00 zł

**UWAGA PROMOCJA!!!**

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!
Zamów trzy dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowo w cenie tych trzech płyt, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action.

.....
*podpis zamawiającego*



## Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega.....25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł
- ☐ Tipsomaniak.....25,00 zł

**UWAGA PROMOCJA!!!**

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!
Zamów trzy dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowo w cenie tych trzech płyt, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action.

.....
*podpis zamawiającego*



## Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega.....25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł
- ☐ Tipsomaniak.....25,00 zł

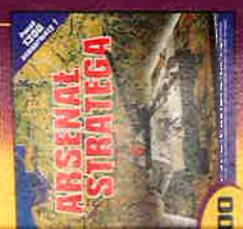
**UWAGA PROMOCJA!!!**

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!
Zamów trzy dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowo w cenie tych trzech płyt, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action.

.....
*podpis zamawiającego*

Jedna i pierwsza w swoim rodzaju "biblia" dla prawdziwych maniaków gier. Setki tipsów, solucji do najpopularniejszych gier (naturalnie po polsku), edytorów, tips-machine, save-game'ów, trainerów, patchy. Drivery, mnóstwo programów narzędziowych (np. do ściągania screenów, tworzenia trainerów, cheatowania gier, modyfikacji save). Tamże kursy obsługi tychże narzędzi i "poradnik hackera". A na deser dodatki do serii FIFA, Rainbow Six i innych gier, użytki dla posiadaczy rozmaitych akceleratorów, magazyn dyskowy dla graczy... W sumie kilkaset Mb atrakcji!!! Z "Tipsomaniakiem" możesz tylko wygrać!!!

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Quake 2. Na płycie znalazły się nowe poziomy (single/multiplayer), edytory poziomów, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej gry ID Software. Obowiązkowe dla każdego fana gatunku FPP.




To kompakt, który powinien mieć w swej kolekcji każdy fan gier strategicznych, tak turowych jak i RTS-ów. Zawiera ponad 1300 dodatkowych scenariuszy do najsławniejszych gier strategicznych ostatnich lat. Age of Rifles, Allied General, Close Combat, Close Combat 2, Dark Colony, Eastern Front, Fantasy General, Harpoon, Heroes of Might & Magic 2, Incubation, Mech Commander, Pacific General, Panzer General, Panzer General 2 Red Alert, Settlers, Silent Hunter, Soldiers at War, Starcraft, Steel Panthers, Steel Panthers 2, Steel Panthers 3, Total Annihilation, Warwind, Warcraft 2. Do tego ducentdzą dodatkowe atrakcje: edytory trainery, upgrade, patche, tipsy, save'y gier... Jeśli kochasz gry strategiczne - będziesz miał w co grać przez długie miesiące. Nie namyślaj się, szkoda czasu!

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Unreal. Na płycie znalazły się między innymi nowe poziomy (single/multiplayer), edytory, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej produkcji z EPIC Megagames. Obowiązkowe dla każdego fana tej gry.

Lightflow to pierwszy krążek zespołu Aural Planet. Lightflow to ponad 70 minut muzyki utrzymanej w konwencji ambient-trance, czyli potocznie mówiąc - wolnego, klimatycznego techno. Aural Planet tworzą znani muzycy z tzw. „sceny komputerowej": Jacek „Falcon" Dojwa, Konrad „key G" Gmurek i Adam „Scorpik" Skorupa. Uczta dla uszu zlakionych dobrej muzyki!

Internet jest najbardziej zaawansowanym sposobem przekazywania informacji i komunikacji międzyludzkiej. Dzięki usługom oferowanym w globalnej sieci możesz między innymi zdobywać wiedzę, dokonywać zakupów, prowadzić pogawędki z ludźmi na całym świecie, poszukiwać interesującego oprogramowania. Praca z internetem wymaga jednak użycia odpowiednich narzędzi. Na prezentowanej płycie CD zgromadziliśmy wszystko, co konieczne i pomocne podczas korzystania z najpopularniejszych internetowych serwisów - WWW, FTP, IRC, E-mail. Jeżeli chcesz być w kontakcie ze światem, skorzystaj z naszej oferty!

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego

# GTA London 1969

## Londyńska robota

**Jest druga w nocy. Przekrwionymi oczami patrzę na drugą stronę stołu. Siedzi tam człowiek, którego nie znam. Ale pomógł mi opróżnić butelkę (coca coli oczywiście), która stoi między nami. Zdążył też w tym czasie opowiedzieć mi historię swojego życia. Jest urodzonym Londyńczykiem... I od urodzenia zajmował się tylko jednym - łamaniem prawa. W 1969 roku był u szczytu formy - wtedy trąbiła o nim cała stolica Wielkiej Brytanii, a teraz... Teraz zostało mu tylko pocieszanie się tym, że na podstawie historii jego życia ktoś zrobił grę komputerową.**

YOHN LLAMA

Nie kłamię; nawet jeśli człowiek taki nie istnieje lub rezyduje tylko w mojej głowie - taka gra istnieje. Jej tytuł nie będzie dla Was niczym nowym. Sama gra też w sumie wiele nowości do tematu nie wnosi. Ale tych, którzy Grand Theft Auto uwielbiają, nie zmartwi (a wręcz ucieszy) informacja, że opisywana gra to w sumie 'jedynie' dodatek do GTA. Tym razem jednak autorzy zaproponowali nam wycieczkę po Londynie. Wycieczkę, dzięki której będziemy mogli na ekranie komputera narozrabiać tak samo jak w oryginalnym GTA.

Tylko co z tymi, którym tytuł GTA nic nie mówi? Chyba należy im się kilka słów wyjaśnienia, czym to tak strasznie zachwycali się gracze w zamierzchłym roku 1998. Ano GTA to krótko mówiąc symulator mafijnego chłopca na posyłki. Brzmi to może prozaicznie, ale kilka chwil spędzonych z grą sprawi, że zmienicie zdanie. Nie ma bowiem drugiej gry, w którą grając możesz wjechać na skrzyżowanie na czerwonym świetle, zsiąść z motoru, sterroryzować kierowcę jakiegoś szybkiego auta, przesiąść się do niego i potrącając po drodze dwa pachołki i jednego przechodnia pomknąć dalej. A po co? Ano na przykład ktoś zrobił skok na bank i na gwałt potrzebuje transportu... Trzeba dostarczyć paczkę itp. Sami wiecie, że przestępcy są pomysłowi, dzięki czemu grającemu w GTA nigdy roboty nie zabraknie. Nie zabraknie mu też satysfakcji z tego, jak wykiwał policję czy z tego, że znowu uznano go za najgroźniejszego człowieka w mieście...

Tak było... Teraz po raz kolejny gracze dostają do rąk gorące danie o nazwie GTA. Niestety, okazuje się, że jest to danie odgrzewane, a jedyna zmiana to dodanie kilku przypraw. No może trochę przesadzam, ale osądźcie sami.

Zaczynając od końca... Grafika praktycznie rzecz biorąc nie uległa zmianie. Wprowadzono wprawdzie kosmetyczne poprawki, dzięki czemu wszystko wygląda lepiej. Jednak nadal jest to ten sam pseudo-trójwymiarowy widok z góry. Nie zmieniły się też zbytnio rzeczy, na które patrzymy - tak jak powiedziałem zmiany są powierzchowne. Takie podejście do sprawy powoduje, że gracz (który wcześniej nie miał styczności z GTA) będzie patrzył na nią z pewnym niesmakiem - szczególnie jeśli porówna ją z ostatnimi hitami. Nie pomaga tu nawet obsługa 3dfx'a (pod DOS'em), która jedynie powoduje, że grafika jest płynniejsza i mniej pikselowata.

Zmianie nie uległa również muzyka. Jako, że GTA London jest tylko dodatkiem - i wymaga obecności w odtwarzaczu płyty z samą grą - nie ma co liczyć na nowe ścieżki CD-Audio. Nadal słuchać będziemy tego, co podobało nam się już w samym GTA. Szkoda i niestety to kolejny minus dla dodatku. Dobrze przynajmniej, że zostały zmienione dialogi. Dzięki temu ludzie, z którymi

będziemy rozmawiać, będą używać czasem ciężko zrozumiałego, ale zdecydowanie londyńskiego akcentu. GTA spolszczyła warszawska firma CD Projekt, co bardzo ułatwiało granie. Dodatek póki co jest tylko po angielsku...

Chociaż większość z Was zapewne domyśliła się z tytułu, chciałem jedyną dobrą rzecz z tego dodatku zostawić na koniec. Gra bowiem dzieje się w Londynie w 1969 roku, dzięki czemu właściwie po raz kolejny możemy odkrywać GTA. Grając w Londynie bardzo przydaje się chociaż pobieżna znajomość tego miasta. Dobrze jest wiedzieć, jak np. dojechać z Piccadily Circus do Hyde Parku, bo jak wiadomo w GTA czas to pieniądz, a poza tym w grze znajdziemy wszystkie ważniejsze dzielnice Londynu oraz

Oczekiwaliśmy jednak lepszej grafiki

charakterystyczne dla niego miejsca. Nie jest to wprawdzie odwzorowanie dokładne, ale to w sumie nie czyni różnicy - GTA to nie wycieczka krajoznawcza - tu się ciężko pracuje. Właśnie - pracuje się naprawdę ciężko, a szczególnie na początku. Jak to bowiem bywa w Wielkiej Brytanii, samochody jeżdżą tam lewą stroną jezdni, co sprawia naprawdę spore problemy - ale jest za to pewną atrakcją. Szkoda tylko, że atrakcji takich nie ma w GTA London. Bez nich, niestety, jest to propozycja praktycznie tylko dla tych, którzy GTA znają i lubią. Reszta (szczególnie nowych graczy) poszuka sobie po prostu czegoś nowszego. A trochę szkoda.

Jak najmniej niebieskich świateł we wstecznym lusterku życzy: ■

**Plusy:**
- stare dobre GTA
- ruch lewostronny
- jakby lepiej działająca policja

**Minusy:**
- brak nowych ścieżek audio
- w sumie nie ma rewelacyjnych zmian
- grafika jak na dzisiejsze czasy... w 1969 byłaby OK :)

Ocena: 6

| | |
|---|---|
| D-ACTION | **Producent:** ASC Games /Take 2 |
| **Wymagania:** P100, 16 Mb Ram, CDx4, Win95/98, DirectX, akcelerator | **Dystrybutor:** Optimus SA tel. (018) 4440562 |
| **Internet:** http://www.ascgames.com | |

INFO


NOWY NUMER KAWAII !!!

MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME!

80 stron +2 Plakaty

Kawaii

可愛い

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME Cena: 7,80 zł

2 lata!!! Kawaii czasu

Nr 4/99 (28) CZERWIEC/LIPIEC 1999

HAYAO MIYAZAKI król anime!

On Your Mark Anioł nadziei

Whisper of the Heart posłuchaj szeptu serca

Patlabor zrobotyzowany patrol

Final Fantasy anime numer V

Slayers

Kajko i Kokosz w kinie

BRAMKARZ DAJE NOGĘ

O W PIŁKĘ KOPANY !!!

DO WYGRANIA TRZY PIŁKI DO CIĘCIA METALU!

# Starshot: The Space Circus

## Ale cyrk!

**Prawdziwy fan gier platformowych, tak jak doświadczony wędkarz, musi być przede wszystkim cierpliwy. Producenci gier jakoś omijają szerokim łukiem ten temat, a nowe programy pojawiają się z częstotliwością jednego, dwóch tytułów rocznie. Każda nowość zazwyczaj staje się więc przebojem, tym bardziej, że są to właściwie propozycje dla każdego. Takimi hitami były niegdyś niesamowite przygody braci Mario czy dwuwymiarowy jeszcze Sonic. Triumfy święcił mały Rayman, który nie tylko bawił, ale i uczył. A czy ktoś pamięta jeszcze fantastyczny Risky Wood?**

INQUISITOR

U dołu:
Kiedy wreszcie u nas wprowadzi się policjantkom takie uniformy.

Nieco później Crystal Dynamics wprowadziło na firmament gry, które miały zmienić oblicze platformerów. Pandemonium oraz Gex na początku niczym nie różniły się od współtowarzyszy, ale już Pandemonium 2 oraz Gex: Enter the Gecko powaliły fanów na kolana i przyklepały swoim rozmachem. Szczególnie ten drugi tytuł okazał się zabójczy. Platformer, gra (oczywiście już 3D), która z zasady jest przeznaczona dla dzieci, tym razem był dla nich zdecydowanie

niewskazany! Mali chłopcy biegający z nożami w dłoniach, oderwane głowy, klimaty jak z planu zdjęciowego Koszmaru z Ulicy Wiązów - tak w skrócie prezentowały się przygody Gexa. Oczywiście nie zapomniano o lukrowanych, szalenie kolorowych, jakby wyciętych z książeczek dla dzieci tematach, ale Gex i tak był chyba najbardziej dorosłym z bohaterów takich gier.

Zupełnie niedawno pojawiły się kolejne dwie gry. Croc: Legends of the Gobbos, czyli przygody małego krokodylka, oraz Abe - bohater gry, która niejako powróciła do korzeni. Abe porusza się bowiem po dwuwymiarowym świecie, który tak naprawdę niewiele różni się krainy, w której żył sobie niegdyś Super Frog. W międzyczasie na konsolach zaistniała cała masa nowych postaci i właściwie to tam skupił się potencjał twórców takich gier. Odpowiedzią w środowisku blaszaków są dopalacze graficzne, dzięki którym PC mógł wreszcie rywalizować z SEGA, PlayStation czy N64. Od czasu do czasu możemy więc cieszyć się świetną gierką, którą twórcy laskawie przygotowali również na naszą platformę. Tajemnicą poliszynela jest także to, że większość konsolowych przebojów i tak jest obecnie dostępna na PC. Dzięki coraz skuteczniejszym emulatorom masowo pojawiają się w Internecie pełne wersje gier konsolowych, które bez problemu da się odpalić na PC.

Zostawmy jednak historię na boku. Space Circus to najnowsze dziecko In-house wydane pod patronatem Infogames, a pochodzące w

**Plusy:**
- Bajeczna grafika i kolorki :)
- Mnóstwo postaci
- Interesująca muzyka

**Minusy:**
- Niewygodny sposób prowadzenia bohatera

**Ocena: 7**

prostej linii od n64 (premiera na obu platformach jednocześnie). Historyjka, w którą wyposażono tę fajną gierkę może zostać zawarta w kilku zdaniach: W Space Circus zmierzysz się z szaloną przygodą, wcielając się w rolę kosmicznego kuglarza. Twoja odwaga i zręczność będą testowane przez Wolfganga von Ravela, niesamowitego i diabolicznego dyrektora cyrku. Jesteś ostatnią nadzieją dla Space Circus. Jeżeli nie poradzisz, dziesiątki planet będzie skazanych na Virtua Circus - nieuczciwego konkurenta Space Circus. Masz na imię Starshot, a Twoje kuglarskie sztuczki to jedyna broń, jaką posiadasz.

Gierkę rozpoczyna utrzymane we właściwej tonacji intro. Przez kilka minut będziemy śmiać się z przygód niesamowitego Space

Circus i akcji dywersyjnej konkurencji. Pozostaje jeszcze wybrać planetę, na której będziemy lądowali i możemy zaczynać grę! Starshot może odwiedzić siedem krain. Każda z nich ma nieco inny stopień trudności (wzrastający w każdej kolejnej misji). Musicie się przygotować również

na zmianę klimatu i otoczenia, planety różnią się bowiem zdecydowanie, tak samo jak ich mieszkańcy. Pierwsza kraina, do której zawita mały Starshot to słoneczna planeta, gdzie bogaci mieszkańcy galaktyki przylatują na wakacje. Cała zabawa polega jak zwykle na zbieraniu fantów, małpiej zręczności podczas skoków i biegania po zdradzieckich kładkach nad laguną. Dodatkowymi atrakcjami są przeciwnicy, którzy starają się powstrzymać naszego bohatera. W sumie poznacie aż 300 postaci.

Nie są to jedynie kolejne, tłoczone na tej samej prasie wzory. Każdy przeciwnik ma swój charakterek (specyficzny sposób poruszania, odzywki), a przede wszystkim jest świetnie zanimowany i mówiąc krótko - wygląda bardzo śmiesznie (np. pewien niebieski stworek, który próbuje zalatwić Starshota packą :)). Zadbano również o wygląd lokacji. Rozległe, trójwymiarowe plansze wzbogacono masą efektów specjalnych (eksplozje, woda, lawa), które przydają im życia i naturalności, mimo zupełnie surrealistycznego posmaku. Prawdę powiedziawszy, niektóre widoki aż zapierają dech w płucach, a słabsi psychicznie widzowie mogą nabawić się agorafobii. „Rysunkowy" świat jest jakby żywcem przeniesiony z kreskówek Disneya, ale głębia obrazu i możliwość penetrowania każdego zakamarka pozwalają zanurzyć się w grze na długie godziny. Nie można również pominąć tych wszystkich dźwięków i muzyki, które słychać gdzieś w tle.

Gra wyposażona jest w system Q-Sound 3D i Fiat lux, dzięki którym usłyszymy nie tylko świetne efekty dźwiękowe, ale zostaniemy także otoczeni dźwiękiem przestrzennym (surround). Na tle tych wszystkich zalet tylko jedna rzecz nie została dopracowana do końca. System prowadzenia naszego bohatera jest żywcem przeniesiony z konsoli (np. jeżeli cofamy postać do tyłu, po naciśnięciu drugi raz na ten sam przycisk bohater pójdzie w odwrotną stronę). Prawdę powiedziawszy nie da się grać w Space Circus za pomocą klawiatury, gra joystickiem w ogóle odpada, a gdy bawimy się padem, i tak jest bardzo trudno poruszać się Starshotem. Postać jest bardzo bezwładna, a niewygodny schemat jej ruchów prowadzi do tego, że bardzo często ona ginie (nawet długie granie i pewna wprawa niewiele pomagają). Gdyby nie to, gra dostałaby znacznie wyższą ocenę. Szkoda po prostu, że nie umieszczono w opcjach alternatywnego rozwiązania, które graczom na pewno ułatwiłoby grę.

Space Circus to fajna, wesoła gierka dla dzieci powyżej siódmego roku życia (dla młodszych byłaby za trudna). Ta gierka ma niemal wszystkie zalety, których wymagamy od tego typu produkcji, najważniejsze jest jednak, że po prostu bardzo fajnie się z nią spędza czas... ■

| | |
|---|---|
| CD-ACTION | **Producent:** Infogrames |
| **Wymagania:** P166 32MB RAM 3Dfx | **Dystrybutor:** Infogrames |
| **Internet:** http://www.starshot.net | |

INFO

# Cyber Strike 2

## Cybernetyczny Strit

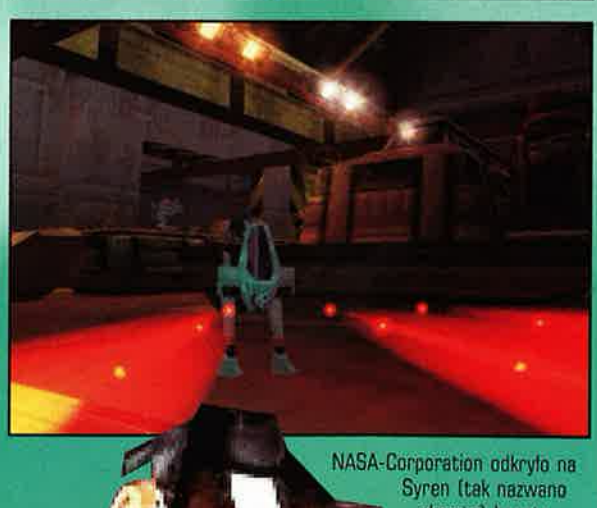
**Pod tajemniczym kryptonimem 989 Studio, współtwórcy naszego dzisiejszego bohatera Cyber Strike 2, kryje się korporacja Sony Computer Entertainment Group Company. Firma z San Diego systematycznie i z uporem wystawia do wyścigu kolejne gry, zarówno na konsole PlayStation, jak i na PC. W ofercie teamu Sony przeważają produkcje sportowe (MLB 2000, NCAA Final Four 99, NFL Game Day 99), ale, jak widać, chłopcy postanowili zaatakować również Battletech (świat "techów" wykreowany przez Activision, związany z takimi przebojami jak MECHWARRIOR 2, MECH COMMANDER).**

CZARNY IWAN

Specjaliści z 989 Studio nie musieli tworzyć gry od podstaw. Skorzystali z doświadczenia Simutronics Corporation, firmy, która świeci na firmamencie od 1987 roku, a zajmuje się przede wszystkim tworzeniem sieciowych przebojów. (Warto nadmienić, że Cyber Strike dostał pierwsze miejsce w Computer Gaming World, kategoria: "Online Game of the Year"). Minęło jednak kilka lat i nadeszła długo... czy raczej "w ogóle" nie oczekiwana chwila premiery CyberStrike 2. Kto pamięta pierwszego CS, na pewno uroni łzę, widząc, jak bardzo zmieniła się jego ulubiona niegdyś gra, jednak dla nas ciekawsze jest, czego możemy spodziewać się po niej obecnie...

Grę rozpoczyna oczywiście intro, które rzuci widza wprost na planetę Syren. A było to tak... W 2050, dzięki niesamowitemu rozwojowi techniki i technologii kosmicznych w szczególności, Ziemianie skolonizowali planetę Mars. Dokładnie w połowie XXI wieku niemal na orbicie planety zaistniał nieznany fenomen kosmiczny, który specjaliści zidentyfikowali jako tunel podprzestrzenny. Dopiero za czwartym razem sonda Sagan IV powróciła nienaruszona, a Ziemianie mogli obejrzeć zapis filmowy z tego, co zobaczyło jej szklane oko. Okazało się, że "po drugiej stronie" znajduje się gwiazda typu G z jedną planetą. Ponieważ planeta była zbliżona do Ziemi, zarówno jeśli chodzi o skład atmosfery, jak i inne warunki, postanowiono wysłać na nią ekipę badawczą.

U dołu:
Nasze Pody są bardzo groźne, gdy się przestraszą. Mogą wówczas stratować, jak stado dzikich koni!



NASA-Corporation odkryło na Syren (tak nazwano planetę) bogate złoża Tritium-Platinium, substancji niezbędnej w procesie tzw. zimnej fuzji. Syren bardzo szybko stała się miejscem rywalizacji wielkich koncernów ziemskich. Dynamicznie rozwijające się miasta, olbrzymia fala kolonizatorów błyskawicznie upodobniły Syren do Ziemi. Nikt nie wiedział jednak, że pewnego dnia tunel zniknie, a siła tego zjawiska spowoduje, że planeta zmieni orbitę i stanie się równie niegościnna, jak niegdyś Mars. Odcięci koloniści rozpoczną wojnę o resztki tego, co pozostało, a czas ten będzie nazwany Wojną Klanów.

Tyle mitologii. Tak się świetnie składa, że jesteś jednym z paputków, którzy skuszeni wizją łatwego zarobku znaleźli się na Syren z pierwszą falą kolonistów. Kiedy wybuchło piekło, pracowałeś w kopalni TP, obsługując robota górniczego Cyber Poda. Czasy się jednak zmieniły i teraz z robotnika stałeś się żołnierzem. Twój robot został zaadoptowany dla potrzeb wojny, a ty zostałeś wcielony do oddziału piechoty (robotów). Gdy rozpoczynasz grę, na planecie ścierają się cztery silne ugrupowania. Możesz dołączyć do dwóch z nich. Jeżeli wybierzesz Terran, spodziewaj się 21 trudnych i wyczerpujących misji. Jeżeli sumienie każe ci dołączyć do Disciples, możesz liczyć na 23 zadania, które będą wymagały od ciebie nie lada sprytu (charakterystyka stron konfliktu w ramce). Jeżeli strategia, praca w zespole i dryl wojskowy cię nudzą, możesz ominąć trudne misje i zagrać w trybie skirmish, gdzie liczy się jedynie szybka ręka i kilka kuferków porządnych rakiet.

W trybie campaign konieczne jest jednak zgranie zespołu i ścisłe wykonywanie rozkazów. Oczywiście można ułatwić sobie sprawę wybierając tryb gry - very easy, ale chyba nie każdy chce być Bogiem. Już tryb normal wymaga niezłej orientacji i porządnego treningu przed grą. Jak zwykle, odpowiedni moduł treningu (kilka ciekawych i przemyślanych misji z opieprzającym za każdy błąd sierżantem) pozwoli na szczegółowe zapoznanie się z Cyber Podem. Jeżeli przyzwyczaiłeś się do wielkich jak domy mechów z serii MECHWARRIOR, lub za często wybierałeś największego "młota" w multiplayerowej wersji Shogo, musisz zapomnieć o tych doświadczeniach. Gra w Cyber Strike przypomina raczej Heavy Gears, gdzie liczyła się nie tylko masa i siła ognia, ale i strategia. Zacznijmy od tego, że twój Cyber Pod to shrot i zanim nie dostaniesz nowego, upgradeowanego modelu, oraz nie zbierzesz gotówki na porządną broń, jesteś słaby jak anemik na siłowni. Gdyby nie team, przeciwnicy roznieśliby cię na strzępy. Tak więc szarża na wroga nie ma sensu i jedynie atak z zaskoczenia oraz ciągłe wycofywanie na "z góry ustalone pozycje" może przynieść pożądany efekt. Cyber Pod jest ograniczony nie tylko swoją konstrukcją i siłą ognia. Aby mógł sprawnie funkcjonować, konieczna jest specjalna sieć energetyczna. Jeżeli jej nie ma, tzn. znajdziesz się poza jej zasięgiem, osłony, system naprawczy oraz niektóre rodzaje broni przestaną funkcjonować. Konieczne jest więc stałe połączenie ze wsparciem lotniczym (F2), które zrzuca po prostu na teren działań specjalne wieże energetyczne. Ich sieć wyznacza niejako obszar działań wojennych.

Wsparcie lotnicze, czyli specjalistyczne jednostki Raven spełniają wielorakie funkcje. Jeżeli wydałeś odpowiednie dyspozycje, możesz dostać w trakcie misji wcześniej zakupione wyposażenie. Jeżeli dokładnie przestudiowałeś plan misji, możesz nawet dokonać prewencyjnego zrzutu min lub innych ładunków (automatyczne wieże laserowe) na obszar, w którym będzie operował nieprzyjaciel. Twórcy gry zadbali, aby przeciwnik wykorzystał odrobinę możliwości krzemowego mózgu naszego komputera. Mówiąc inaczej, sztuczna inteligencja przeciwników umożliwia im pewne zagrania, które czynią grę ciekawszą. Przede wszystkim nie pchają się jak stado baranów pod działa laserowe naszego oddziału. Istnieje możliwość, że wówczas, gdy odpierasz słabo nacierającego przeciwnika, inny oddział wdarł się już z flanki na twoje terytorium i po oskrzydleniu niszczy chronioną przez ciebie jednostkę lub budynek.

Przeciwnik korzysta również z ciężkiej broni, dzięki której zrobi wyłom w twoich szeregach. Ani się obejrzysz, jak wróg wedrze się w utworzoną w ten sposób wyrwę. Wszystko zależy oczywiście od rodzaju misji. Standardowo spotkasz się z wieloma zadaniami typu seek and destroy, ale równie często będziesz musiał wykonać szybki zwiad na tyły wroga, konwojować ważne transporty lub pobawić się w listonosza, pardon - gońca. Doświadczenie, którego nabywasz w trakcie gry jest promowane również określonymi sumami, za które możesz zakupić sprzęt. W arsenale znajduje się wiele bardzo użytecznych zabawek z takimi ciekawostkami jak moździerze (zasypują przeciwnika wybuchającymi ładunkami), czy

rewelacyjne działo Gaussa (nie wspominając już o palecie rakiet samonaprowadzających, min i granatów). W sumie możesz mieć dziesięć systemów obronno-zaczepnych, a jest to oczywiście uzależnione od twoich postępów w trakcie gry.

Kolejne, ulepszone modele Podów (dwa) wyposażone są w potężny pancerz, nowe, skuteczniejsze źródło zasilania oraz lepszą broń. Kierowanie Cyber Podem jest bardzo zbliżone do prowadzenia maszyn z Heavy Gears. Nasza maszyna porusza się bardzo realistycznie, chociaż twórcy przesadzili nieco z możliwością skoków. Rozumiem, że Pod ma potężne siłowniki, a jego względnie lekka konstrukcja pozwala na pewne podskoki. Te maszyny skaczą jednak na wysokość trzykrotnie większą, niż wynosi ich wzrost! Większość komend i niektóre funkcje Poda uaktywnia się z klawiatury. W Cyber Strike 2 pomyślano i na pulpicie gry znajduje się zawsze mała ściągawka z obłożeniem klawiatury przy opcjach. Pewnym zaskoczeniem jest jednak niemożność własnego ustawienia, zdefiniowania klawiszy joya, myszki, klawiatury. Zamiast tego zaproponowano nam pięć schematów, do których możemy się dostosować, albo... pocalujmy się w nos! Co prawda, wśród proponowanych schematów znalazłem optymalne dla siebie ustawienie, jednak zirytowało mnie trochę, że nie mogę wprowadzić swojej kombinacji.

Kiedy znajdziecie się już na polu bitwy, rozejrzyjcie się dookoła. Grafika, tła i scenerie, oraz same Pody wykonano bardzo starannie i z wyczuciem właściwej, nieco mrocznej atmosfery. W pierwszej części Cyber Strike czerwone Pody i jasno zielona trawka sprawiały wrażenie, jakbyśmy znaleźli się na planie filmowym South Park (to taka kreskówka). Teraz jest zupełnie inaczej. Sięgające po widnokrąg, surowe, ciemne szczyty pocięte ciemnozielonymi dolinami. Innym razem żółte wydmy piasku poprzetykane zerodowanymi skałami, lub duszne, wąskie korytarze w dżungli. Zdarzają się również całe kompleksy fabryczne, wnętrza baz, w których z powodzeniem mógłby grasować Obcy. Na dodatek, jeżeli się zgubisz, a nikt cię nie dobije, możesz błądzić godzinami. Lokacje są po prostu ogromne.. Oczywiście grę wzbogaca również cała masa efektów specjalnych. Dynamiczne, kolorowe światła, efektowne wybuchy, systemy cząsteczkowe. Jest na co popatrzeć, a i ucho zostanie zaatakowane potężną detonacją, ciągłym halasem siłowników (pamiętacie ten dźwięk u Robocopa?) oraz całą masą innych dźwięków będących tłem naszej zabawy.

W sumie CyberStrike 2 jest dobrą grą sieciową. Biorąc pod uwagę potężną konkurencję w tej kategorii, na pewno nie wypada on gorzej i mogę go z czystym sumieniem polecić fanom Mechów, Gearów i Kubusia Puchatka. Hmmm...? Chyba coś pokręciłem... :) ■

## Wszystkie strony konfliktu

Terran Alliance - ten Klan składa się z naukowców, którzy jednocześnie z działaniami wojennymi prowadzą badania, dzięki którym planeta ma powrócić na poprzednią, stałą orbitę. Alternatywą jest zupełne zamarcie życia na Syren, która pokryje się wielokilometrową warstwą lodu i śniegu. TA jest Klanem o dużej liczebności i sporej sile ognia. Dodatkowo, ich doświadczenie owocuje szybkim wprowadzaniem nowych, skutecznych technologii wojennych.

Disciples of Apocalypse - tym Klanem dowodzi charyzmatyczny i psychopatyczny Jebediah Brightman. Zwany Wielkim Bratem, Jebediah wieści temu światu pewną zagładę. Syren pozbędzie się ludzkich pasożytów i powróci do swojej pierwotnej formy, bowiem "tak ma być i będzie!". Celem Brightmana jest zlikwidowanie niedobitków, którzy przetrwali kataklizm i zupełne usunięcie śladów bytności człowieka na tej planecie (czytał chyba o ziemskiej sekcie Najwyższa Prawda). W każdym razie jego zwycięstwo oznacza także samobójczą śmierć wszystkich podległych mu oddziałów. Wielki Brachu jest zdecydowanie pesymistą - jeżeli jesteś urodzonym kamikadze, powinieneś do niego przystąpić.

Syren Liberators - jest to grupa, która koncentruje niedobitki sfer rządowych i wojskowych. Wspiera ją gubernator Ruger Chimreor. SL posiada bardzo zdyscyplinowane i dobrze uzbrojone oddziały. Ponieważ w jego strukturach znajduje się wiele sił wojskowych, jest to trudny i przebiegły przeciwnik. Celem tego Klanu jest zachowanie swoistego status quo i... czekanie (oraz likwidowanie stron, którym ten pomysł się nie podoba). Dowodzący tą siłą uważają, że planeta nie ulegnie dalszemu wychłodzeniu i jeżeli reszta mieszkańców podda się rygorowi wojskowemu, uda się zachować cywilizację.

Knights of Iron - jest to organizacja, w której skład wchodzą przede wszystkim luźne bataliony policji obywatelskiej. Mówiąc inaczej, jest to zbrojne ramię tej reszty mieszkańców planety, którzy nie przynależeli do żadnej z poprzednich grup (szczególnie osad, które znajdowały się na rubieżach skolonizowanego świata). "Rycerze" dysponują jednak całkiem realną siłą wojskową i dużym doświadczeniem uzyskanym z licznych potyczek. W gruncie rzeczy jest to grupa zbliżona do poprzednich, może jedna zaskoczyć dość nieprzewidywalnymi zagraniami taktycznymi (chłopaki lubią iść w rozsypkę, by później wbić ci nóż w plecy). Członkowie Klanu są wrogo nastawieni do wszystkich innych grup, mimo tego, że oni również chcą tylko przeżyć.

**Plusy:**
- Niezłe AI
- Ciekawe misje
- Dobra grafika i animacje
- Fajne interko

**Minusy:**
- Przeciętne maszyny (mało typów)
- Niemożność samodzielnego zdefiniowania klawiszy
- Trochę puste plansze jeśli nie gramy w sieci

Ocena: 7

CD-ACTION

**Producent:** 989 Studios, Simutronic Corporation

**Wymagania:** 486/100, 16MB RAM,CDx2, Dos/Win 95

**Dystrybutor:** Simutronic Corporation

**Internet:** http://www.cyberstrike2.com

INFO

# Seven Kingdoms II - The Frythan Wars

## Powrót do siódmego królestwa

**Jeśli gracza interesującego się strategiami zapytać o najlepszą produkcję firmy Interactive Magic, odpowiedź będzie oczywista: Seven Kingdoms. Swego czasu gra ta wzbudziła spory entuzjazm zarówno wśród recenzentów, jak też, co ważniejsze, u odbiorców. Zawdzięczała to oryginalnemu pomysłowi i wykonaniu oraz udanemu połączeniu szerokich możliwości i prostej obsługi. (Być może ktoś z Was pamięta jeszcze gierkę Outpost z tysiącami okien informacyjnych, których zawartość dodatkowo zmieniała się w miarę upływu czasu? - no cóż: W Seven Kingdoms jest dokładnie odwrotnie). Kolejnym atutem SK był dodatek z misjami oferujący znacznie więcej, niż większość dodatków do gier tego typu, a ponadto w przeciwieństwie do nich - darmowy.**

LORD Y

Czas jednak upływa i panowie z Interactive Magic postanowili wykorzystać kilka nowych pomysłów, co zaowocowało drugą częścią Seven Kingdoms opatrzoną podtytułem „Frythan Wars". Zakładając, że część czytelników nie zetknęła się nigdy z pierwszą częścią, postaram się pokrótce przybliżyć zasady, a dopiero później przejdziemy do różnic między częścią pierwszą a drugą. Gra toczy się w świecie fantasy, który jednak realiami (oprócz niektórych jednostek i budynków oraz obcej rasy Frythan) mocno przypomina nasz świat. W grze można wybierać między ośmioma historycznymi narodami, począwszy od Egipcjan przez Mongołów i wikingów aż do Zulusów. (Wymienione cywilizacje w rzeczywistości istniały w różnych okresach historycznych, ale w grze każda dysponuje porównywalną techniką i możliwościami.) Gracz przejmuje przywództwo nad jednym z nich i prowadzi do zwycięstwa nad pozostałymi. Dodatkowymi przeciwnikami są niehumanoidalni Frythanie.

Kilka słów o mechanice: Seven Kingdoms to teoretycznie RTS. Akcja gry toczy się w czasie rzeczywistym, a celem gracza jest rozbudowa infrastruktury, trening wojsk i ostatecznie pokonanie wroga. Czyli, wydawałoby się, klasyczny RTS. Jednak w rzeczywistości różnica między SK a takim dajmy na to Red Alertem jest porównywalna do różnicy między rozbudowanym PC a kalkulatorem (choć obydwa zbudowane są z układów scalonych realizujących obliczenia). W SK nie rozbudowuje się bliżej nieokreślonej „bazy", ale jak na władcę całej narodowości przystało administrujemy miastami i miasteczkami. Na „państwo" gracza (przeciwników zresztą również) składa się od kilku do kilkunastu takich miast. Właściwa infrastruktura wykorzystywana w grze może być wybudowana w każdym mieście (podobnie, choć nie do końca tak wygląda sytuacja w Heroes of Might&Magic). Składają się na nią obiekty produkcyjne (huty, manufaktury produkujące broń itp.), kopalnie, place targowe laboratoria (tam rozszerzamy naszą wiedzę i zdobywamy nowe techniki) czy baraki dla wojska. Bardziej to przypomina Cywilizację niż RTS (nie tylko szeroką infrastrukturą, ale także np. prowadzeniem handlu między miastami przy użyciu karawan, czy użyciem dyplomacji). Do tego dochodzi planowanie finansów (regulowanie podatki oraz wpływy z handlu), wspomniana już dyplomacja, zarządzanie podległymi ludźmi (można przydzielać ich do prac w poszczególnych budynkach lub też zmieniać w żołnierzy bądź budowniczych), trenowanie

### Przykładowe struktury

**Tower of Science (wieża mądrości)** - Twoje centrum zaawansowanej technologii. Im więcej wieżyczek postawisz, tym mądrzejsi będą Twoi naukowcy.

**Special Unit Training Center (centrum szkolenia jednostek specjalnych)** - Każda z kultur ma swoich unikatowych specjalistów od wojskowości. To tu Carthaginians trenują swoich żołnierzy.

**Seat of Power (tron potęgi)** - Jeśli masz więcej bitew do rozegrania niż sił, posadź na tronie swoje bóstwo, a później już tylko patrz na trzaskające iskry.

**Stable (stajnia)** - Wszystkie budynki w Seven Kingdoms II są dokładnie odwzorowane. Popatrzcie tylko na tę stajnię!

**Plusy:**
- ulepszona grafika
- możliwość gry Frythanami
- siedem „ras" tychże oraz 12 ludzkich
- nowe budynki i jednostki
- poszerzona dyplomacja
- bohaterowie
- obszerne „tutoriale"

**Minusy:**
- początkowo dość trudno się we wszystkim zorientować (minus trochę na siłę, ale...)

Ocena: 9

## Co robią szpiedzy?

**Agitation** - wywołanie tzw. niepokoje społeczne w miastach przeciwników
**Counter-Spy** - kontrwywiad
**Information Theft** - klasyczne zdobywanie wszystkich interesujących danych o przeciwnikach
**Bribing** - namawianie do przyjmowania łapówek
**Assassination** - zabójstwa na zlecenie
**Technology Theft** - szpiegostwo przemysłowe
**Camouflage** - „wmieszanie" się w tłum (trudniej go namierzyć)
**Create Incident** - wywoływanie rozmaitych indcydentów dyplomatycznych

oddziałów itd.... A jednak wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym, każdy budynek jest osobnym obiektem na ekranie, między budynkami biegają ludzie - słowem „RTSowa" Cywilizacja.

Dokładnie tak, jak w klasycznych RTSach wygląda natomiast walka. Wydawałoby się, że taki natłok opcji przy bezlitosnym upływie czasu będzie stwarzał kłopoty i gra przypominać będzie wyścig o to, kto szybciej kliknie na danym obiekcie (budynku czy jednostce), przeczyta wszystkie informacje i odpowiednio ustawi każdą opcję. Jednak nic podobnego nie ma miejsca. Początkowo, co prawda (pierwszy raz grając w „jedynkę"), czułem się trochę zagubiony, ale wszystkie ustawienia, opcje i czynności do wykonania dostępne są praktycznie na jednym ekranie i łatwe do opanowania, a upływ czasu (oraz niestety napływ pieniędzy i ludzi) jest na tyle powolny, że spokojnie zdążymy zrobić wszystko, co trzeba.

To, co napisałem powyżej odnosi się do pierwszej części gry, jednak Frythan Wars nie przynosi szczególnych zmian w zasadach, a jedynie rozszerza możliwości, jakie oferowała „jedynka" oraz poprawia kilka jej niedociągnięć. Oczywiście z rzeczy, które uległy poprawie, pierwszą rzucającą się w oczy jest grafika. Nie jest to co prawda zmiana rewolucyjna (w dalszym ciągu taki sam pozostał styl budynków i jednostek), a jedynie poprawa jakości (więcej kolorów i większe rozdzielczości), niemniej jednak warta odnotowania. Jednak poprawa grafiki interesuje głównie estetów, a nie strategów. W zasadzie najważniejszą modyfikacją wpływającą na samą grę (a nie tylko jej wygląd) jest możliwość kierowania Frythanami (w pierwszej części niedostępna). Tak jak u ludzi, tak też u Frythan tym razem występuje wiele (dokładnie siedem) „ras" (w jedynce tylko jeden gatunek), przy czym różnią się one między sobą wyglądem i budową ciała (niekiedy dość drastycznie) oraz oczywiście możliwościami, dostępnymi wynalazkami i jednostkami militarnymi. Także ras (czy raczej narodowości) ludzkich jest teraz więcej (dwanaście), dodano także kilka nowych jednostek i budynków. Naszymi wojskami mogą dowodzić dysponujący specjalnymi możliwościami bohaterowie, wzorowani na



## Kultury

| Kultura | Istota wyższa | Efekty działania istoty wezwanej na pomoc |
|---|---|---|
| **Kartagińczycy** | Baal-Hammon | Powoduje trzęsienia ziemi we wskazanym terenie. |
| **Celtowie** | Dagodevas | Lata nad wrogami i trochę ich psuje :-) |
| **Chińczycy** | Dragon | Razi ognistymi kulami. |
| **Egipcjanie** | Isis | Wzmaga wzrost populacji w wybranym mieście. |
| **Grecy** | Athena | Zapewnia odporność na rany w oddziałach. |
| **Indian** | Hanuman | Działa jak ludzkie tornado. |
| **Japończycy** | Amaterasu | Odkrywa i likwiduje każdego szpiega. |
| **Mongołowie** | Tengri | Zamienia oddział wroga w Twój własny. |
| **Normanowie** | Archangel | Atakuje wybrane cele. |
| **Persowie** | Mithra | Odkrywa całą mapę. |
| **Rzymienie** | Mars | Zamienia każdego Rzymianina w małego Cezara. |
| **Vikingowie** | Thor | Wznieca wichry. |

postaciach historycznych (odpowiednio dla każdej nacji), jak np. Aleksander Wielki, Ramzes II czy Wilhelm Zdobywca.

Dość istotną modyfikacją jest poszerzenie możliwości dyplomacji (dzięki budynkowi „Espionage College). Z elementów raczej usprawniających, niż rozszerzających grę warto nadmienić o sporej ilości rozbudowanych „tutoriali", uczących nie tylko podstawowych zasad obsługi gry, ale także zaawansowanej taktyki czy technik zarządzania naszym państwem. Oczywiście istnieje też możliwość wydawania poleceń czy budowania infrastruktury „na pauzie", czyli przy zatrzymanym upływie czasu (oczywiście by budynek powstał, musi upłynąć jakiś czas - „na pauzie" wydajemy tylko rozkaz budowy). W pierwszej części nie było takiej możliwości, choć oferował ją już wspomniany wcześniej dodatek.

Być może nie wypatrzyłem dokładnie wszystkich różnic (w „jedynkę" grałem dość krótko i dość dawno, więc mogłem przeoczyć jakiś niewielki szczegół), niemniej jednak zapoznając się wyłącznie z najważniejszymi zmianami, każdy fan Seven Kingdoms z pewnością zwróci uwagę na Frythan Wars. Żaden z elementów, które stanowiły o popularności pierwszej części nie został zlikwidowany. Te, które dodano, nie tyle zmieniają, co rozszerzają możliwości gry, więc żadna z osób, które ceniły sobie pierwszą część nie będzie zawiedziona drugą. Sytuacja wygląda dokładnie tak samo, jak w przypadku (znowu) Heroes of Might&Magic, gdzie w kolejnych częściach nie pojawiają się istotne zmiany w zasadach, za to każda oferuje lepszą grafikę, więcej jednostek oraz oczywiście nowe misje i kampanie. Przy tym wszyscy wiemy, jaką popularnością cieszyły się kolejne części (choćby ostatnia „trójka", która otrzymała w CDA najwyższą ocenę: 10/10), więc biorąc pod uwagę popularność pierwszego Seven Kingdoms, można wróżyć Frythan Wars jedynie sukces. Tym bardziej, że jest ona jedyną (poza „jedynką" oczywiście) grą tego rodzaju („cywilizacyjny RTS"), a co za tym idzie - nie istnieje zagrożenie ze strony konkurencji. Zdecydowanie warto zagrać. ■

CD-ACTION

**Producent:** Interactive Magic

**Wymagania:** Windows 95/98, P 120, SVGA, 16 MB RAM

**Dystrybutor:** Marksoft tel.(022) 6639390

**Internet:** http://www.sevenkingdom.com

INFO

# Jimmy White's 2: Cueball

## Kolorowe bile

**Nad wielkim zielonym stołem wisi niewielka lampeczka, która ledwo rozświetla powierzchnię blatu stołu pod nią, nie wspominając już o otoczeniu. Co chwila zza ściany ciemności wynurza się postać człowieka ze specjalnie wykonanym kijkiem i pochylając się nad stołem, z precyzyjną uwagą uderza trzymanym w dłoniach przedmiotem w jedną z wielu kulek rozmieszczonych w nieładzie po stole. Co chwila słychać kaszel, chrząkanie, a nawet krzyki z widowni, która stojąc wokół zielonego stołu, pije od niechcenia napoje różnego pochodzenia, pali papierosy, które w potężnych ilościach produkują dym, czyniący pomieszczenie bardziej zabiedzonym, marnym i ostatnim miejscem do spędzenia mile czasu.**

JASPIN

Taki obrazek niekiedy można obejrzeć w jakimś amerykańskim filmie, najczęściej sensacyjnym klasy B lub C. Nie wspomnę, ile to już "bijatyckich" scen filmowych rozegrało się na sali bilardowej (o takim miejscu była wyżej mowa). Wszak kije używane do tej jednak zacnej i spokojnej (wbrew pozorom) gry, idealnie nadają się do przejechania po nie ogolonej mordce jakiegoś niespokojnego uczestnika zabawy. Giera Jimmy White's 2: Cueball z pewnością nie ma nic wspólnego z klimatem zapomnianych przez świat rozpadających się knajp i facetami w kraciastych koszulach, pukających w wolnym czasie kijkiem w bile. Zamiast tego gracz zabrany zostaje w magiczny świat kolorowych kulek toczących się po stole w swoim najlepszym, eleganckim wydaniu. Pierwszym objawem wytworności jest otoczenie, w którym przyjdzie graczom rozgrywać swe kulturalne pojedynki. Techniką FPP wchodzimy do ogromnego, pięknego w architekturze pomieszczenia wykonanego na wzór wytwornego salonu czy nawet muzeum, w którym aż strach czegoś dotykać. Namolnego portiera na szczęście nie spotkamy, więc spokojnie można skrupulatnie pooglądać księgi ułożone na wysokich podestach, które zdradzają wyniki najlepszych graczy w sezonie. Oczywiście na początku karty są puste, a dopiero gracz zapełni je słupkami cyfr, tabelkami "The Best Of" oraz osobistymi rekordami. Giera daje do wyboru dwa warianty zabawy o znajomo brzmiących nazwach: Pool oraz Snooker. Szczerze przyznam, że ani z jednym, ani z drugim bezpośrednio nie miałam do czynienia, jednak rychło się okazało, iż na początek wystarczy moje nikłe wyobrażenie o zasadach gry (zaczerpniętych poniekąd z amerykańskich filmów). Ponadto w obu przypadkach można wybrać opcję "Practice", która różni się jedynie od zwyczajnej gry tym, że mamy możliwość skorzystania z pomocy komputera, który wskaże najlepszy i najpewniejszy wariant do uderzenia w kulę. Tak więc bez strachu można przystąpić do zabawy, wcześniej grzecznie witając się z oponentem, który bez względu na rodzaj gry (sieciowej - dwóch przy jednym kompie czy z komputerem) objawia się w postaci samych rączek w śnieżnobiałych rękawiczkach. Oba pomieszczenia, w których przyjdzie nam rozgrywać partię, wykonano w technice 3D i w całości możemy się po nich przespacerować, pooglądać obrazy na ścianach czy nawet zafundować sobie partyjkę pobocznych gierek rzucanie do tarczy, warcaby oraz ośmiobitowa legenda Dropzone. Stół do gry, perfekcyjnie wykreślony, wiernie naśladuje cechy

Po lewej:
Gracze występują pod postacią rączek w białych rękawiczkach. Dzięki temu żadne plecy nie zasłonią widoku na zielony stół.

rzeczywistego przedmiotu, a klimat uzupełniany zostaje dokładnie wyrenderowanymi bilami, które na wskroś kolorowe toczą się realistycznie po zielonej lub niebieskiej (w zależności od tego, czy jest to Snooker czy Pool) powłoce stołu. Trójwymiarowa grafa przemile mnie zaskoczyła (mowa oczywiście o wersji akcelerowanej przez miłe urządzonko), natomiast bardzo dokładne fizyczne oddanie zasad rządzących odbijającymi się od siebie czy od krawędzi stołu kulami w znacznym stopniu przyczyniło się do wzrostu realizmu zabawy. Miła oraz przytulna atmosfera podkreślona jest jeszcze przez eleganckie wnętrza oraz muzykę wydobywającą się z szafy grającej będącej na wyposażeniu obu pomieszczeń. Dźwięki muzyki poważnej towarzyszące przy Snookerze oraz gorące, skoczne jazzowo-bluesowe rytmy bawią zwolenników Poola. Wierzcie mi, iż zasady obu gier nie czynią praktycznie żadnych kłopotów z przyswojeniem, a jeśli nawet tak by się stało, do dyspozycji gracza oddana jest szczegółowa instrukcja, która poprowadzi za rączkę niezorientowanego w świecie kolorowych kulek. Zresztą kto by sięgał po instrukcję, mając przed sobą porywającą partię z komputerem, kumplem siedzącym obok, czy kimś, kto dysponuje drugim kompem oraz kartą sieciową. Przed przełomowym uderzeniem w bile gracz może ocenić bardzo dokładnie całą sytuację, jaka rozegrała się na stole, dzięki wybraniu dowolnego kierunku widzenia, możliwości pochylenia się nad stołem, obrócenia się, a nawet spojrzenia z góry na zieloną bądź niebieską planszę. Pomocna również z pewnością będzie linia, która pokazuje, w jakim kierunku pobiegnie biała kula po uderzeniu w nią, dzięki czemu można dokładnie wymierzyć cel i mieć dużą pewność, iż zostanie on osiągnięty.

Gra, moim zdaniem, mimo że nie zawiera w sobie wybuchów, krwistej akcji, jęków oraz krzyków (może za wyjątkiem momentów, gdy coś nie pójdzie po myśli gracza), warta jest spróbowania nie tylko przez miłośników i stałych bywalców klubów bilardowych. Elegancko wyrenderowana grafika 3D oraz kojąca uszy oprawa muzyczna czynią z produktu dość smaczny kąsek dla graczy miłujących tego typu

zabawy. Myślę, że w swoim gatunku giera osiągnęła dość dobry wynik w dziedzinie jakości, wykonania oraz ogólnej grywalności. I uważam, że pomiędzy zabijaniem obcych a rozbijaniem się samochodami warto od czasu do czasu przysiąść do zielonego stołu i postukać sobie w kolorowe kulki. Wszak jest to zabawa o niebo bardziej żywiołowa od szachów i nie mniej ekscytująca niż piłka nożna. ■

| | |
|---|---|
| D-ACTIO | **Producent:** Archer Maclean/Awesome Developments Ltd. |
| **Wymagania:** 4P 166 MMX, CDx4, 32MB RAM, DirectX 6.1, Win 95/98 | **Dystrybutor:** Virgin Interactive |
| **Internet:** http://www.awesome.uk.com | |

INFO

**Plusy:**
- grafika 3D
- muzyka audio
- niewielki zbiór pobocznych zabaw
- multiplay

**Minusy:**
- zabawa dla koneserów
- wymaga cierpliwości niekiedy ponad siły standardowego gracza

**Ocena:**

8

# DARKSTONE

## Cuda się zdarzają

**Skrót RPG (Role Playing Games) istnieje w moim życiu już od co najmniej sześciu lat, co jest całkiem długim okresem czasu - szczególnie, że mam dwadzieścia jeden lat. Przez te sześć lat przeżyłem chyba wszystkie etapy klasycznego zafascynowania. Na początku właściwie o niczym innym nie myślałem, tylko o graniu. Potem pojawiło się podejście trochę poważniejsze, a teraz...**

YASIU

Teraz głównie z braku czasu już nie gram. Kupuję podręczniki, jeżdżę na konwenty, ale na razie nie gram. Jedynym wyjątkiem są oczywiście rzadko pojawiające się okazje skorzystania z usług komputera i pobawienie się w wirtualne RPG. W dziedzinie gier komputerowych pojęcie to istnieje już bardzo długo, bo sięga jeszcze zamierzchłych czasów Commodore (czy ktoś pamięta jeszcze Bards Tale?). Potem pojawiła się Amiga i to właśnie na tym komputerku, którego procesor steruje teraz mikrofalówkami czy innymi suszarkami do włosów pojawiło się kilka gier, które ukształtowały mój pogląd na komputerowe RPG. Pierwszy był Dungeon Master, a następnie pojawiły się Eye of the Beholder I i II. Gry te nadal pozostają dla mnie lekturą obowiązkową, jeśli chodzi o granie na komputerze; jednak z PC sprawa nie wygląda tak wesoło. Od kilku lat posiadania blaszaka pierwszą roleplejką, która naprawdę mną poruszyła był Baldur's Gate - jest w nim prawie wszystko, czego można wymagać od komputerowego erpega i dlatego zajmuje on u mnie pozycję numer 1.

Czytelnicy znający trochę temat zawołają pewnie „a co z Diablo!?". Odpowiedź jest prosta - Diablo to nie RPG, a gra akcji z elementami gry fabularnej. Tak wygląda prawda. Nie zmienia to jednak faktu, że Diablo było grą, przy której spędziłem naprawdę wiele czasu. To jednak było dawno, a praca zawodowego gracza rzadko pozwala na oderwanie się od teraźniejszości i powrót do starych tytułów. Dlatego też ucieszyłem się, gdy w moje ręce trafiła gierka, której ukazanie się ma być wielkim hitem. Darkstone ma bowiem wszystko to, co było w Diablo najlepsze, ale jak przystało na grę pojawiającą się w roku 99, ma też sporo więcej. Dlatego, gdy tylko wrzuciłem ją do CD-ROMu, na drzwiach do pokoju wywiesiłem kartkę „nie ma mnie - wyjechałem". I tak było w rzeczywistości. Po prostu miałem odjazd! Całe 48 godzin weekendu spędziłem przed monitorem, zagłębiając się w świat gry. Jedzenie i sen zeszły na drugi plan - spałem, gdy dogrywały się kolejne etapy gry, a w celach żywnościowych wylapałem wszystkie pająki, jakie miałem w zasięgu ręki.

Co w tej gierce sprawiło, że taki zatwardziały tradycjonalista jak ja nie mógł oderwać się od kompuera? Może to, że Darkstone ma w sobie niesamowity potencjał, który do niego przyciąga i nie pozwala przestać. Zanim przejdę do konkretów, muszę jednak zaznaczyć, że program ten można nazwać RPG tylko wtedy, gdy takie samo miano przypisuje się Diablo. Co o tym sądzę, napisałem wyżej - ale to tylko moje zdanie i może kilku innych wypaczonych osobników, jak np. Lord Yabol. Należymy zapewne do mniejszości, dlatego też spróbuję przedstawić Wam wspaniałości Darkstone nieco wbrew sobie - jako porządnego erpega. Powstrzymam się również przed wszelkimi często narzucającymi się porównaniami z Diablo - Darkstone to inna gra i w pełni zasługuje na samodzielny byt, nawet jeśli widać w niej duże wpływy zeszłorocznego hitu.

U góry:
**Cheruby wokół... Czy to znaczy, że gracz jest w siódmym niebie?**

### SIEDZICIE SOBIE W KARCZMIE...

Tak zaczynała się większość sesji, jakie na początku „kariery" rozgrywaliśmy ze znajomymi. Teraz tamte czasy wywołują na naszych twarzach dziwny uśmieszek, ale w głębi serca czujemy ku nim jakiś sentyment. Dlatego kilka pierwszych kroków w Darkstone od razu wywołało moją pozytywną reakcję. O tym, jaki na nią wpływ ma oprawa audiowizualna przeczytacie dalej, na razie jednak zajmę się czymś innym. Pierwsze nasze kroki w grze to mała wycieczka po równie małym miasteczku, które staje się naszą bazą wypadową. Mieścina owa mieści w sobie tylko i wyłącznie to, co potrzebne jest prawdziwym awanturnikom. Po kolei wstąpimy do sklepu z bronią, uzdrowicielki, karczmy, banku, maga, nauczyciela oraz szkółki dla początkujących bohaterów. Sama esencja tego, co z upływem czasu uznałem jako stały element pierwszych niezapomnianych sesji... Wycieczka jednak szybko się kończy i zostajemy sam na sam ze swoimi bohaterami - po raz nie wiadomo który ruszamy w nieznane, aby ratować świat. Pomimo tak ograneego już tematu gra jednak nie nudzi; wprost przeciwnie - od pierwszych minut po prostu porywa i z każdej strony atakuje czymś nowym.

Ogólnie zadaniem naszym jest pokonanie złego Drakka, który chce podporządkować sobie Ziemię. Aby tego dokonać, musimy znaleźć siedem magicznych kryształów, za pomocą których zdobędziemy kontrolę nad potężną magiczną kulą. Tylko ona może zniszczyć Drakka. Niby to wszystko mało oryginalne, ale grając w Darkstone, najzwyczajniej się tego nie zauważa. Wspomnianych kryształów nie można zwyczajnie znaleźć, bo według legendy to one same

znajdują odpowiedniego człowieka. Musi to być jednak element prawy, szlachetny i o nieskazitelnej kartotece ;) - czyli, krótko mówiąc, klasyczne cukierkowe Fantasy. Do literatury takiej podchodzę zwykle z wielką dozą sceptycyzmu, który pojawił się też po poznaniu legendy gry. Jednak w tym wypadku uczucie to zniknęło niczym błyskawicznie wchłonięte piwo. Dawno bowiem nie spotkałem gry, w której gracz po prostu nie ma możliwości się nudzić - chyba że bardzo się postara.

Jako że twoja drużyna to jedyna para bohaterów w okolicy, wszyscy zwracają się do ciebie z prośbą o pomoc. Jednemu zginął pierścionek babci, inny uznał, że dobrze będzie dla Ciebie odnaleźć jakiś potężny artefakt itp. Najważniejsze jest jednak to, że nie musisz tych ludzi szukać - oni sami do ciebie przyjdą i powiedzą, co leży im na sercu. To się nazywa zaufanie i to jest właśnie troska o gracza. Dzięki takiemu rozwiązaniu, które może zubaża warstwę fabularną, gra jest najzwyczajniej (a raczej totalnie niezwyczajnie) ciekawa. (Ciekawe, ile jeszcze razy to powiem?) Dzięki uprzejmości mieszkańców miasteczka, gdy pierwszy raz z niego wyjdziesz, będziesz miał pełne ręce roboty, a jedyny problem polega właściwie na zdecydowaniu, co zrobić najpierw. Tutaj gracz musi zadecydować sam, biorąc pod uwagę siłę swoich postaci. Początkowo są one zwykłymi słabeuszami z dużymi aspiracjami, ale po pewnym czasie stają się klasycznymi, potężnymi bohaterami. Pomyślano przy tym, żeby zadania czekające na gracza miały odpowiedni poziom trudności. Dlatego nawet grając niby wszechmocnymi półbogami, będziemy trafiać na zlecenia, nad którymi będzie się trzeba pomęczyć. Nie tylko dlatego, że stanie przed nami ogromna horda przeciwników - drugą stroną medalu są bowiem fenomenalnie zaprojektowane podziemia oraz naprawdę rozległy teren, który można zwiedzać. Zazwyczaj przy wykonywaniu jakiegoś zadania trzeba sporo się nachodzić. Ale przy okazji można dowiedzieć się czegoś nowego, załapać kolejne zadanie do wykonania itd.

Taka zabawa trwa od początku do końca gry i oczywiście gracz nie musi wypełnić wszystkich questów. Warto jednak robić wszystko co się da. To się opłaci! Poza tym nie ma co zostawiać sobie zabawy na następną rozgrywkę, bo

Darkstone za każdym razem, gdy rozpoczynamy nową grę, generuje losowo wszystkie questy, jakie czekają na nas w drodze do szczytnego celu. Owych questów jest ponoć ponad dziesięć tysięcy (!!!) - nie miałem jednak czasu tego wszystkiego sprawdzić, che, che.

## ILE MAM HAPEKÓW?

Kolejny stały element w pierwszych sesjach. Nie zabrakło go oczywiście w Darkstone, chociaż na pewno brakuje mu komplikacji choćby na poziomie banalnego AD&D. W trakcie gry kontrolujemy dwie postaci wybierane spośród ośmiu. Generalnie reprezentują one cztery profesje ze strony damskiej i męskiej, dzięki czemu mamy wojownika; złodzieja, maga i kapłana, zarówno płci męskiej, jak i żeńskiej. Sama płeć, jak wynika z moich obserwacji, nie wpływa zbytnio na rozgrywkę. Ważny jest za to wybór profesji. Na pierwszy rzut oka są to oczywiście cztery podstawowe cechy, takie jak siła, zręczność czy umiejętność władania magią. U świeżo stworzonej postaci najwyższa jest cecha charakterystyczna dla danej profesji (np. zręczność u złodzieja), ale w trakcie rozgrywki nic nie stoi na przeszkodzie, aby przykładowo z maga zrobić niezłego wojownika.

Wiadomo, że zaniedbujemy wtedy rozwój intelektualny, ale mamy nad tym pełną kontrolę. Każda bowiem postać zdobywa doświadczenie, a gdy przekroczy pewien jego poziom - skacze na wyższy poziom. Wiąże się z tym możliwość rozdzielenia pewnej puli punktów między podstawowe cechy, co wpływa bezpośrednio na inne parametry postaci.

Rozwiązanie takie nie jest niby najlepsze dla gry RPG, bo wydawałoby się, że wybór początkowych postaci właściwie nie rzutuje na dalszą rozgrywkę. Tak jednak nie jest - dzięki nauczycielowi w miasteczku możemy nasze postaci uczyć różnego rodzaju ciekawostek. Tutaj dopiero widać różnice między profesjami, bo każda z nich ma własny zestaw umiejętności, których tylko ona może się uczyć i używać. Dzięki temu wiadomo już, kto tu jest złodziejem, a czyim zadaniem jest okładanie wrednych pysków. Fenomenalne jest jednak to, że to właśnie złodziej może być pierwszoliniowym fajterem, a wojownik chodzi z tyłu, szyje z łuku i rzuca czary. Osobiście polecam jednak pozostawanie przy wybranej profesji - komputerowe RPG wymaga przecież od gracza nieco współpracy...

Postacie postaciami - ale czymś wredne pyski łać trzeba. Jako że walczy się prawie zawsze, dość istotne jest odpowiednie wyposażenie

naszych herosów. Nie jest to zadanie trudne - w miarę upływu gry znajdować będziemy coraz to potężniejsze przedmioty, służące robieniu krzywdy przeciwnikowi oraz ochranianiu naszych postaci przed zardzewiałym żelastwem, jakim raczy nas częstować „druga strona" konfliktu. Wybór jest naprawdę przeogromny; szczególnie że każdy z nich może posiadać przeróżne moce magiczne. Czasami od tego nadmiaru naprawdę potrafi rozboleć głowa, a decyzja, co wybrać nie zawsze należy do najłatwiejszych. Tak to jednak bywa, że nie wszystko w grze jest proste - i dobrze.

Gdy nasza para bohaterów jest już odziana i wyposażona w krzywdzące przedmioty, nadchodzi czas na konfrontację z wrogiem, a co za tym idzie - kolejny szok związany z Darkstone. Przeciwników jest w całej grze ponad osiemdziesiąt rodzajów: od zwykłych, produkowanych chyba taśmowo szkieletów, przez orki, golemy aż po... No, żywcem

wrzucono do gry bestiariusz klasycznego erpega fantasy! Ilość jednak nie jest jednak tak ważna jak jakość, a i pod tym względem Darkstone pozostaje bez skazy. Fenomenalnie wykonani przeciwnicy, równie fenomenalne akty zgonu pod pracującym jak kosiarka mieczem bohatera, strugi posoki, wrzaski bólu. Ach... miło się wspomina te pierwsze sesje. Szczególnie, że autorzy jakby wzięli przykład z klasycznych, starych gier fabularnych. Tutaj praktycznie każdy przeciwnik, oprócz doświadczenia, jakie otrzymuje postać po jego zabiciu, coś ze sobą nosi. Kogoś mogą wprawdzie kłuć w oczy pająki objuczone setkami sztuk złota czy innym żelastwem, ale takiemu powiem tylko jedno - „czepiasz się". Taka była kiedyś esencja RPG i jak dla mnie jest to po prostu powrót do korzeni.

Odrobinkę wspomniałem o magii, muszę więc napisać o niej coś więcej (nie chce być ukamienowany za pomocą popcornu). Cóż, magia (jak przystało na taką grę) jest i jeśli miałbym ją określić jednym czy dwoma słowami, powiedziałbym: „zoptymalizowana i porażająca". Zoptymalizowana dlatego, że w całym dość sporym zresztą wyborze czarów nie ma właściwie rzeczy niepotrzebnych. Każde zaklęcie ma swoje zastosowanie i czasem wybór tego właściwego może być po prostu trudny. Wprawdzie zaklęcia te nie są może majstersztykami, szczególnie jeśli porównać je z tymi, których używa się we współczesnych systemach RPG (jak Vampire czy np. Mage). Zaklęć używa się szybko (żadnych tam rytuałów pod publiczkę), a jedynym problemem jest posiadanie odpowiedniej ilości energii magicznej. Problem ten znika w miarę postępów w grze, dzięki czemu idealne połączenie stali i umysłu stało się możliwe, a korzystanie z niego jest więcej niż wskazane. Jak już wcześniej wspomniałem, każda postać może uczyć się czarów, a zdobycie ich nie jest trudną sprawą. Część (generowaną losowo) znajdziemy, penetrując świat gry, a jeśli dysponujemy gotówką, możemy je zakupić w bazie u maga. U tego człowieka możemy skorzystać również z innych usług - jeśli jakiś z naszych magicznych przedmiotów wyczerpał zasoby energii, staruszek za odpowiednią opłatą doładuje go. Dlatego do miasta bazy będziemy wracać dość często, powodowani czy to wspomnianym wyżej celem, czy też chęcią wymiany znalezionego żelastwa na brzęczącą gotówkę, którą to dla bezpieczeństwa możemy zostawić w banku...

Oczywiście z każdym, u kogo załatwiamy interesy i z każdym, kogo spotkamy, można sobie porozmawiać. Wprawdzie kliknięcie na postać i wysłuchanie, co ma nam do powiedzenia ciężko nazwać dialogiem, ale jeśli nie jesteśmy ortodoksyjnymi erpegowcami, wszystko jest okej. Mało powiedziane - jest okej do kwadratu...

## ORK JEST WIELKI, WREDNY I ATAKUJE

Tak się mawiało, prowadząc sesję, a teraz dzięki fenomenalnej oprawie audiowizualnej można to też zobaczyć. Grafika urzeka od pierwszych chwil. Pełny trójwymiar otoczenia oraz postaci wspomagany poprzez Direct3D potęgą akceleratorów, nie jest widokiem, który łatwo wypada z pamięci. Pomimo tego, że gra chodzi tylko w 640x480, nie ma po prostu do czego się przyczepić. Wszystko, poczynając od tekstur, a kończąc na dynamicznym oświetleniu i ruchomych i nieruchomych obiektach, jest po prostu wspaniałe. Dzięki pełnej kontroli nad kamerą, możemy akcję obserwować z dowolnego praktycznie kąta i odległości, a dzięki grafice wektorowej nie zauważamy żadnych pikselowatości. Grafa, aby nie rozpisywać się za wiele, stoi na naprawdę wysokim poziomie, a jeśli komuś się nie spodoba, niech lepiej ciemną deszczową nocą nie wychodzi z domu, bo może potknie się na schodach o moją nogę?

U góry:
Jest magicznie i nastrojowo.

Nikomu tego oczywiście nie życzę. Zresztą wiem, że sceptyków nie będzie zbyt wielu, zarówno jeśli chodzi o grafikę, jak i udźwiękowienie. Tak... to, czym poczęstowane zostaną nasze uszy, aż prosi się o wylizanie talerza. Nie jest to jednak zasługą perfekcyjnych wręcz odgłosów, dialogów czy zwykłych dźwięków przyrody - a muzyki. Muzyka zawsze była ważnym składnikiem dobrego RPG, a takiej, jaka akompaniuje ratowaniu świata w Darkstone dawno nie słyszałem. Ciężko ją opisać, ale jeśli jest ona dobra dla mojego wybrednego ucha, coś w niej musi być...

## SMOK NIE ŻYJE - MACIE PO 1.000 PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

Tak jak w prawdziwym RPG, tak i w Darkstone w końcu nadchodzi koniec. Gra ma jednak tę zaletę, że kolejna rozgrywka nie będzie już taka sama... Artykuł ma jednak to do siebie, że musi się zmieścić na pewnej ilości papieru i nijak nie da się upchnąć tam więcej. Ale prawdę mówiąc nawet mając przeznaczonych na ten cel dwa razy więcej stron, nie wiem, czy napisałbym wszystko, co warto powiedzieć o Darkstone. W każdym razie mam nadzieję, że ta pobieżna (z musu) recenzja przekonała Was, że gdy tylko Darkstone zajmie miejsce na sklepowych półkach, warto będzie wyskubać na nią kilka(-dziesiąt? -set?) złotych i np. zamiast spędzić tydzień pod namiotami, cały czas grać. A jeśli w pobliżu znajdziesz jeszcze kilku maniaków, będziecie mogli, łącząc komputery w sieć, pobawić się w osiem osób naraz... Oj, co to będzie? Raj na ziemi? ■

**Plusy:**
- dynamiczna akcja
- zero nudy
- klasyczny, ale porywający scenariusz
- losowe generowanie questów
- grafika i dźwięk
- multiplayer dla 8 osób

**Minusy:**
- Diablo było pierwsze...

**Ocena: 9**

CD-ACTION

**Producent:** Delphine Software

**Wymagania:** P 166, 16 MB RAM, Win 95

**Dystrybutor:** IPS tel.(022) 6422766

**Internet:** http://www.delphinesoft.com

INFO

# LEKI NIE Z APTEKI:

# BŁĘKITNY PC SHAREWARE!

**Zawartość:**
ciekawe artykuły: 100%
super programy na CD: 100%
razem: 200% normy

**Wskazania:**
zwiększone zapotrzebowanie na wiedzę
niedobór programów
stany patologicznej fascynacji internetem

**Dawkowanie:**
o ile lekarz nie zaleci inaczej - raz na dwa miesiące

**Działania uboczne:**
przyspieszone tętno
zwiększona potliwość rąk
rumieńce

**Interakcja z innymi lekami:**
nie stwierdzono

Wypisz w kiosku bez recepty.

## Uwaga!

**Błękitny PC Shareware nie zawiera szkodliwych substancji i może być przyjmowany przez dzieci oraz kobiety w ciąży**

# SonicR

## „Niebieski" na wyścigach

**Widok człeka siedzącego w głębokim, o mocno wyrobionych sprężynach fotelu, z puszką piwa, kawy czy herbaty w dłoni oglądającego z zapartym tchem mecz jakiegokolwiek rodzaju czasami przyprawia o litość i wręcz protest przed nazwaniem takiego widza miłośnikiem sportu. Zamiast się zabrać za bieganie, kopanie piłki, podnoszenie ciężarów na prawdziwym stadionie, z prawdziwym trenerem, to ten siedzi i wciąż ogląda - pogryzając chipsy - transmisje sportowe.**

JASPIN

Oczywiście są wyjątki od reguły (jak wszędzie zresztą), lecz istnienie zjawiska jest raczej niepodważalne. Istnieje również druga grupa „miłośników sportu" charakteryzująca się większym zaawansowaniem, a nawet zaangażowaniem w uprawianiu jakiejś dyscypliny. Są to gracze komputerowi bawiący się na monitorze w gry sportowe, którzy z całym przekonaniem i niewątpliwie zgodnie z prawdą, bijąc się w pierś, mogą zaświadczyć, iż bezpośrednio uczestniczą we wszelkich możliwych rozgrywkach sportowych. Trzeciej grupy „miłośników" jeszcze nie wymyśliłam, ale mogłoby mi to przeszkodzić w przedstawieniu Czytelnikom najnowszej gierki spod znaku Sonica, tym razem zatytułowanej SonicR.

Pozornie enigmatyczne „R" w tytule oznacza z angielska „racing" czyli wyścigi, które wyjaśniają wszystko i nie pozostawiają wątpliwości, iż grą sportową, którą przez jakiś czas będziemy miłować, będą właśnie różnego rodzaju wyścigi na czas. Miłośnicy konsol zapewne zapoznali się już wcześniej z przygodami miłego niebieskiego stworka i jego przyjaciół w innych tytułach z serii „Sonic", ale na pewno po raz pierwszy będą mieli okazję uczestniczyć w wyścigach z udziałem znajomej brygady nie tylko przyjaciół, ale i wrogów. Szalone wyścigi odbywają się w malowniczych, bajecznie kolorowych przestrzeniach, których głównym mankamentem jednak jest to, że za słabo, jak na mój gust, przedstawiają możliwości akceleracji. Pomimo wykorzystywania tych użytecznych urządzonek, pikselki gdzieniegdzie mają swój spory udział w prezentacji obrazu. Pikselizacji uniknęły jedynie tła, które bez względu na to, czy się poruszamy do przodu, czy właśnie się z jakiegoś awaryjnego powodu cofamy, pozostają aż do bólu statyczne i tak samo rozmazane w każdym momencie

U dołu:
Grafika niezła...ale nic ponadto...

zabawy. Graficzne niedogodności są nieco umniejszane i zamazywane iście zwariowanymi trasami, które przywiodły mi na myśl rzewne i wzruszające wspomnienia o unikalnej samochodówce, „Stunts", chodzącej na równie unikalnych i wzruszających ośmiobitowcach.

Przygotujcie się, że nierzadko, biegnąc w szaleńczym tempie swym wybranym bohaterem, ziemia znajdzie się nie po tej stronie, co trzeba, a w najlepszych momentach nogi znajdą się na miejscu głowy. Dużym, urozmaicającym grywalność plusem są nie tylko zwariowane, ale i pokręcone, różnorodne ścieżki wyścigów, co po ludzku tłumacząc oznacza, iż istnieje kilka dróg prowadzących do mety, natomiast wybór trasy zależy od refleksu, zorientowania i chęci gracza. Często warto zbłądzić na chwilkę i być może stracić kilka cennych sekund, lecz zostać nagrodzonym niezwykle ważnymi dla całej gierki klejnotami, których to w każdym wyścigu

musimy zebrać określoną ilość. Na drodze pętają się także różnorodne bonusy, które do wyniku biegacza dodają określoną ilość zebranych złotych pierścieni, umożliwiają stąpanie po wodzie bez zanurzania i zatopienia niczym biblijna postać, oraz gwarantują inne, dość atrakcyjne niespodzianki, dla których warto niekiedy z trasy gdzieś w nieznane skręcić.

**Plusy:**
- kolorowa grafa
- skoczna muzyka pasująca do gierki
- zróżnicowane, pokręcone trasy

**Minusy:**
- pojawiająca się za często pikseloza
- tragiczny multiplay
- SFX'y znane ze wszystkich poprzednich części Sonica
- nużąca po około godzinie grania
- raczej tylko dla fanów

Ocena: 6

Do wyboru bohaterów jest pięciu, z których każdy charakteryzuje się innym kolorem, innymi umiejętnościami, a nawet odmiennym pojazdem. Chociaż najczęstszym sposobem na wygranie wyścigu są dwie, szybko ruszające się nóżki, to jednak dwie postacie, w tym główny czarny charakter, poruszają się po trasach swymi wehikułami jakby żywcem zapożyczonymi z „muzeum motoryzacyjnych osobliwości". Bezsprzecznie najszybciej nóżkami przebiera Sonic i mniemam, iż właśnie ten bohater (pozytywny zresztą) będzie najczęściej wybierany przez gracza, jednak ze względu na różnorodność oraz możliwość wystąpienia nudy, warto pokusić się o przetestowanie trasy na nogach Tailsa bądź szalonego Dr Robotnika. Zasnąć przy gierce nie pozwoli także wydobywająca się z głośników skoczna, lekka muza z pogranicza cukierkowatego i kiczowatego popu, jednak na tyle pasująca do kolorowych krajobrazów, że specjalnie nie budzi sprzeciwu.

Wszelakiego rodzaju SFX'y, czyli odgłosy towarzyszące zbieraniu klejnotów, przepychaniu się przez pozostałych uczestników wyścigu czy wpadaniu do wody, znajomo zabrzmią wszelkim miłośnikom i graczom poprzednich tytułów spod znaku „Sonica", a z tym wiąże się oczywiście brak jakichkolwiek nowych pomysłów w tej dziedzinie. Totalnym tragizmem „pochwalił" się natomiast multiplay, który w wyścigowej odmianie Sonica polega na podzieleniu ekranu na dwie części, każda odpowiadająca pojedynczemu graczowi i usadowieniu amatorów multiplaya przy jednej klawiaturze (przy wcześniejszej konieczności skonfigurowania dla każdego z nich klawiszy), oczywiście bez udziału modemu czy połączenia TCP/IP, o których to nowomodnych wynalazkach przy tym tytule można zapomnieć.

W moim silnym odczuciu, SonicR, nie tylko ze względu na swoją bajecznie kolorową grafikę, ale także łatwość obsługi, skopany pseudomultiplay, muzykę oraz zbyt ubogi zbiór tras jak na rasową i z prawdziwego zdarzenia grę wyścigową przystało, adresowany jest głównie dla dzieci w wieku mniej więcej około dziewięcioletnich. Zabezpieczam się określeniem „mniej więcej", gdyż nie wiadomo, czy przypadkiem trzydziestoletni gracz nie zapała dziką namiętnością do Sonica i jego zwariowanych kumpli ścigających się po górzystych, skrzywionych trasach, z gęsto rozsianymi złotymi pierścieniami. Fanom Sonica nie wypada przejść obok tytułu obojętnie, reszta graczy musi na własną rękę zdecydować, czy „sonicowa" odmiana „wyścigów" odpowiada ich wymaganiom ukształtowanym przez takie wymiatające tytuły jak „Need for Speed 3", „Motorhead" czy „Deathkarz". Osobiście bardziej do gustu przypadły mi te ostatnie nazwy... ■

CD-ACTION

**Producent:** Sega

**Wymagania:** Pentium 133, SVGA, 16MB RAM, CDx2

**Dystrybutor:** SegaSoft tel.(001) 8887342763

**Internet:** http://www.segapc.com

INFO

SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY"
Zbierz liczbę punktów odpowiadającą danej nagrodzie, wypełnij kupon który znajdziesz w pudełku z grą (zaznacz nagrodę i wpisz swój adres) włóż wszystko (punkty i kupon) do koperty i prześlij na podany adres, a my wybraną nagrodę prześlemy pocztą.

PROSTE! CO?

Długopis firmowy 3 pkt

Oryginalny kubek 8 pkt

Unikalna koszulka 12 pkt

Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru:
TOMB RAIDER UNFINISHED BUSSINESS
DEATHTRAP DUNGEON
FIGHTING FORCE
HEROES II
15 pkt

# NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIE ROKU

"Mortyr obiecuje bardzo wiele... ciekawie zapowiada się pojedynek z Half-Life i Sin."
*PC GAMER, GB*

"Co tu dużo mówić - gra jest super... Prawdopodobnie za 5 lat Mortyr będzie klasyką."
*PC GAMES CD, ocena 90%*

"Mortyr jest naprawdę wart polecenia. Miejscami robi piorunujące wrażenie, ma wszystko co dobra gra mieć powinna... do znakomitego wykonania..."
*PC GAMER PL, ocena 90% + rekomendacje*

"Pierwsze uruchomienie i pierwsze zaskoczenie: Mortyr jest naprawdę niezły - ba! - jest świetny i wciągający."
*GRY KOMPUTEROWE, ocena 88%*

"Świetna dla pojedynczego gracza. Mówiąc najkrócej - grać i nie umierać, czy też może, nie dać się zabić... jest to naprawdę znakomita produkcja."
*SECRET SERVICE, ocena 8/10*

Pierwszy, prawdziwy, polski HIT w skali światowej, Mortyr jest pierwszym epizodem gry FPP, następcą Quake'a i Unreal'a, bardzo poważnym konkurentem Half-Life i Aliens vs Predator, głęboko czerpiącym wzory z legendarnego Wolfenstein'a. W grze mamy w pełni trójwymiarowe środowisko, od początku do końca 3D, bez żadnych kompromisów.

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ • PL • GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ •

**UWAGA :**
do wygrania lub kupienia kubki, koszulki, plakaty Mortyr'a.

www.mortyr.com.pl
www.mirage.com.pl

Cena 99zł

FF COMPUTERS DIRECT SALES
http://www.ffcomp.com.pl

MIRAGE

Przy tworzeniu programu użyto komputerów FF COMPUTERS

© 1999 MIRAGE MEDIA s.c.

TORYZOWANE SKLEPY": **BRODNICA:** "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel.0-56 697-45-56; **BIAŁYSTOK:** "AMIKOMM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120; **GDAŃSK:** "AMICOMM" ul. Podwale Grodzkie 1 Dworzec PKP GDAŃSK box.333; ZA: "AMIKOMM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-86 2169-810; **OLSZTYN:** "CONTRA" ul. Piłsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", **SIEDLCE:** "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; **TOMASZÓW MAZOWIECKI:** "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 44 724-63-02; TORUŃ: "SYSTEM" ul. Wybickiego 47/49 tel.0-56 6551-356 "CD-MEDIA" ul. Prosta 5 tel. 0-56 663-46-01; **WARSZAWA:** MIRAGE MEDIA s.c. "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTONICZNA" przejście podziemne przy G.U.S. krzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Al. Niepodległości 0-22 825-91-00 w.107 "COMAT" Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) tel./fax. 022 630 29 73 "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony rozolimskich - vis a vis budynku Uniwersalu) tel. 022 827 07 09 "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; **SIECI SKLEPÓW:** AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, GEANT, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, REAL, TOP 4, VOBIS.

# Jagged Alliance 2

## Słodki chleb najemników?

**Kiedy przed paroma miesiącami zrzuciłem do korekty zapowiedź sennego gry mego życia - Jagged Alliance, nie mi przez myśl nie przeszło, że zacieranie rąk i oznaczenie w kalendarzu na czerwono pierwszego dnia października (pierwotnej daty premiery) może okazać się działaniem nieco pochopnym. Wszystko już przecież było, było demo, było data, były nadziejastyczne wypowiedzi twórców - to dawało gwarancję, że długie jesienne deszczowe wieczory spędzimy na Arulco. Stało się jednak inaczej: liście zdążyły pożółknąć i opaść z drzew, sypnęło pierwszym śniegiem, przyszły mrozy, wreszcie wiosenne słoneczko dogrzało i spod ziemi poczęły wyłazić nowe zielone kiełki, wynosząc ku powierzchni pordzewiałe wirtualne łuski pocisków, wystrzelonych podczas bitew na Mptsvirze... Jagged Alliance 2 jednak jak nie było, tak nie było.**

GEM.INI

Co pewien czas jedynie odzywały się głosy na listach dyskusyjnych, że czas już najwyższy siłą wedrzeć się do kanadyjskiej siedziby SirTech i wymusić na nich ustalenie daty ostatecznej premiery, że dosyć już widoku sektora znanego z ukończonego po raz dwudziesty trzeci dema, że (tonem rozpaczliwym :)) mogli nie rozbudzać udręczonej nadziei! Głównego bohatera tychże wypowiedzi - Postrzępionego Sojuszu 2 - nie było widać nawet na horyzoncie...

I naraz - po tych wszystkich miesiącach bezsenności i upartego oczekiwania - słowo stało się ciałem. Przed zaledwie tygodniem mogłem wziąć w drżące dłonie od dawna pożądane kompakty. Z pewną taką nieśmiałością, nie bardzo wierząc, że zdoła on zaspokoić wyostrzony oczekiwaniem głód, zainstalowałem i... jeszcze w tej chwili dochodzę do siebie po blisko tygodniu gry dniami i nocami (swoją drogą - niewyspany to jestem do nieprzytomności, ale ta gra warta jest tego). Okazało się bowiem, że warto było zaczekać, by otrzymać go w takiej postaci - najbardziej wiarygodnej, najbardziej realnej, najbardziej satysfakcjonującej gry, jakie zaliczać należy do gatunku ustanowionego przez starożytny, lecz nieśmiertelny Laser Squad (Mac Abra, pamiętasz jeszcze Moonbase Assault?. (Mogę z pamięci wyrysować mapę! Mac Abra)). Więcej: gdybym wiedział, jak będzie, mógłbym czekać i dłużej! Daję słowo najemnika, a jak powszechnie wiadomo - najemnicy nie kłamią! ...Dopóki im się to nie opłaca. :))

Tu będzie im się opłacać. I to nie tylko kłamać, ale i przemierzać pieszo ogromne przestrzenie państwa, spać na ziemi, kraść, a nawet zabijać. Przede wszystkim zabijać. Hurtowo, jeśli będzie trzeba. W dodatku, o co ciężko w przypadku zjadających gorzki chleb najemników, nie bez odrobiny satysfakcji, że tym razem przyszło wystąpić w charakterze tych „dobrych złych ludzi". Arulco bowiem, fikcyjne, acz wiarygodne państewko na Czarnym Lądzie, to istne piekło na ziemi! Przed dziesięciu laty, na skutek zamachu stanu prawowity król został obalony, władzę zaś przejęła kobieta, przy której E. Sinclair wydaje się być miłą starszą panią. Samozwańcza królowa, Deidranna, szybko doprowadziła swój kraj na krawędź utraty suwerenności - tak to jednak bywa, gdy rządzący zajmują się wszystkim, tylko nie mądrym prowadzeniem kraju za rączkę.

U góra:
**Prawda, że tę panią już skądś znamy?**

Oczywiście zaistniała również rebelia przeciw władzy uzurpatorów, jednak jest ona tak słaba, że w zasadzie jej jedyną bronią są pogróżki.

I właśnie wtedy, gdy nadzieja na lepsze jutro wśród Arulczyków ostatecznie przygasła, na scenie pojawia się team najemników, przysłanych przez - niespodzianka! - rzekomo zabitego przed dziesięcioma laty króla Enriqo Chivaldore. Naturalnie bossem, tym, który w Pradze spotkał się z ex-królem i najął odpowiednią grupę chętnych ludzi, jesteś, wytęskniony JA2 graczu, Ty. Tobie przyjdzie przeprowadzić swój team/teamy przez około 200 (nie wiem jeszcze dokładnie - będę wiedział za kolejne dwa tygodnie :)) sektorów, na jakie podzielone jest nad- i podziemne Arulco, i ostatecznie zająć pałac królewski znajdujący się w stolicy kraju - Medunie. Tobie przyjdzie zarządzać skąpymi środkami materialnymi i zasobami ludzkimi w drodze ku sprawiedliwości, kupować kolejne coraz doskonalsze narzędzia zadawania śmierci, a być może i opłakiwać straconych przyjaciół. To właśnie Ty, podobnie jak teraz ja, zapomnisz o trywialnych potrzebach fizjologicznych typu sen czy konieczność odżywiania się... To nie są czcze pogróżki! To dzieje się naprawdę!

I to już poczynając od intra, które ukazuje nam atak sił królowej na wioskę, w której rozpoczniemy grę - Omertę. Powodem akcji pacyfikacyjnej jest uzasadnione podejrzenie, iż właśnie w niej mieści się główna siedziba rebeliantów. Każdy grający z pewnością zostanie porażony sceną ostrzeliwania z ckmu uciekających cywili... Bez dwóch zdań - potrzebny jest w Arulco ktoś, kto już wcześniej trzymał w ręku broń i nie ma żadnych specjalnych oporów przed najbrudniejszą nawet robotą... Najpierw jednak warto przyswoić sobie podstawowe dane wywiadowcze na temat obszaru operacyjnego. Najważniejsze - kilka czynnych i dwie opuszczone kopalnie złota i srebra (nasz przyszły dochód :)) oraz znikome siły pancerne i lotnicze. Słowem: krew z piechurów tryskać będzie aż miło!

U góry:
**Za takie widoczki można dać się zabić...**

Łączność z A.I.M. (Association of International Mercenaries - Międzynarodowe Zrzeszenie Najemników) nawiązujesz - zupełnie jak w części pierwszej - za pomocą notebooka. Teraz jest jednak tak, jak naprawdę - to niemal rzeczywista strona internetowa, w której oprócz akt i adresów kontaktowych z najemnikami, dostępne są również i linki do innych stron „tematycznych", m.in. sklepu z bronią, amunicją i akcesoriami (nareszcie - to był jeden z poważniejszych mankamentów Jagged Alliance), czy... kostnicy. W tej ostatniej możesz zamówić nie tylko wystawny pogrzeb z chórem płaczek, ale i codziennie posyłać na grób poległego (KIA i RIP zarazem) najmity wiązankę kwiatów (posłałem czarne róże Deidrannie z bilecikiem: „Die, please!" :))... Później dojdą również linki do stron I.M.P - Institute for Mercenary Profiling (spamerzy, ale polecam ich test osobowości) i uzupełniające A.I.M. zrzeszenie najemników (tych klasy „turystycznej") - założone przez znanych z Metaviry Specka i Biffa - M.E.R.C. Ponadto właśnie na ekranie laptopa przyjdzie Ci zapoznawać się z mailami, bilansem, wreszcie historią Twojej prywatnej wojny...

Asortyment ludzki, jakim dysponuje A.I.M. jest naprawdę imponujący: ponad 50 najemników oczekuje na nasz wybór. Kilka z tych twarzy jest nam znanych już z Metaviry (i późniejszego Deadly Games), kilka jednak jest zupełnie nowych. Ci znani pozmieniali się nieco - niektórzy z nich jak Frank „Hitman" wyraźnie się postarzeli (odbija się to również w jego charakterystyce), Ivan nauczył mówić się w „prakliatym kapitalisticzeskim" angielskim, niektórzy wyrośli na nowych liderów statystyk (ot, chociażby Sheila „Scope" czy urocza Brenda... pardon - Luiza „Buzz" Garneau). Co ciekawe, niektórzy wyrośli tak mocno, że - wcześniej ignorowani - teraz stali się podstawą pierwszego (tego najbardziej ekonomicznego) teamu! Tu przykładem choćby Sidney (którego istotną zaletą jest również staranny angielski, jaki wśród jego międzynarodowych „okaleczeń" u co bardziej egzotycznych członków A.I.M. brzmi naprawdę wyśmienicie; „And, precisly, how long you will be in need of my services?"), czy „Raven" - ex-policjantka której nawyki („ten four!") przypominają o zarzuconej profesji.

Jednak dla równowagi kilku innych, jak Fidel, zaczęło cenić swe umiejętności ponad miarę - naprawdę było mi przykro, rezygnując z tego jego „jestem zajęty!". Ale... cóż, w biznesie nie ma miejsca na sentymenty. Chlip... Pocieszenie w tym, że ci nowi częstokroć przewyższają starych mistrzów. Jeden z nich zaś z pewnością stanie się siłową podporą wielu polskich drużyn. To „Steroid" Gontarski - ex-strażak rodem z... Warszawy (che, che!), świetny strzelec i na domiar dobrego najsilniejsza postać w A.I.M. I tyle tylko, że odrobinkę tępawy. No cóż, nie można mieć wszystkiego. Łezka się w oku zakręci niejednemu z graczy, gdy spojrzy on do działu „historycznego", w którym możemy zapoznać się z dalszymi losami najemników, którzy nie zalapali się na Jagged Alliance 2. Jakkolwiek bowiem niektórym z nich powiodło się nadspodziewanie dobrze: „Tex" został gwiazdą filmową, inni... ech - mieli nieco mniej szczęścia („Beth" została zastrzelona w drzwiach swego mieszkania - ktoś jej wyraźnie nie polubił i zapamiętał...) - naturalnie również i

pomiędzy tymi żyjącymi najemnikami - rzecz zupełnie zwyczajna pomiędzy ludźmi - zdarzają się i przypadki szczególnych sympatii i animozji. Tu znowuż za przykład może posłużyć „Steroid" - jego stosunek do Rosjan (jest dwóch - słynny rosyjski I-team - Ivan i jego bratanek Igor) jest co najmniej... hm... niechętny. :)) Cóż, siła sentymentów?

Wynajęwszy na jeden dzień kilka osób (wynajęcie obejmować może okres 1, 7 lub 14 dni, przy czym w wielu przypadkach należy dodatkowo opłacać zaliczkę na poczet ewentualnego leczenia szpitalnego, oraz koszt ekwipunku) zaczynamy walkę. I tu szok! Choć już nie taki, jaki winien być - demo wiernie ukazało, czego możemy się spodziewać. Przede wszystkim: bardzo szczegółowa i zarazem bardzo realna grafika ukazująca teatr wojenny w rzucie izometrycznym. Dzięki takiemu przedstawieniu świata widoczne stają się zmiany ukształtowania terenu, mniej widoczne natomiast - „interaktywne" przedmioty i naturalne kryjówki: z której to strony pnia drzewa należałoby przypaść do gleby, by uniknąć maniaka z shotgunem i tak dalej. Dwie rzeczy jednak wzbudziły mój nieklamany (bo i po cóż kłamać, skoro i tak nikt nie zapłaci :)) zachwyt. Uno: fakt, że wszystkie obiekty na planszy są w pełni przestrzenne i wywierają wpływ na zachowanie chociażby pocisków (kula, która otrze się o drzewo, przeszyje ramię najemnika i poleci dalej - poruszać się będzie znacznie wolniej i zada ewentualnie znacznie mniejsze obrażenia, a rzucony niefortunnie granat po odbiciu się od muru spadnie wprost pod nogi). Duo: rozwiązanie problemu zasłaniania najemników przez „wystające" z ziemi przed nimi obiekty. Z tak profesjonalną, sensowną, bo nie do końca wyraźną przeźroczystością spotkałem się w kilku zaledwie innych przypadkach (Diablo).

Zapewne dla przeciwwagi nie zachwycił mnie sposób, w jaki rozwiązano problem oświetlenia sektorów w nocy - aż nazbyt przypomina on legendarne, acz lecące UFO. Inna rzecz, że walczyć w nocy w ogóle nie polecam: być może komuś wyda się zabawne pełzanie „po jednym kwadracie" przez gęstwę traw, próbując osaczyć przyczajonych (i przylepionych do gleby)

przeciwników i późniejsze żarliwe modły do wszystkich bogów, jakich czczą (o ile w ogóle) wszyscy najemnicy świata równocześnie - by trafić. Czasem, owszem, nie ma innego wyjścia, jednak nie należy wówczas zapominać, że tracisz przewagę wynikającą z tego, że to Ty dysponujesz najlepszymi strzelcami. A mieć na uwadze trzeba, że pociski są śmiertelnie groźne (często jeden strzał kończy żywot człowiek niepoczciwego!), a leczenie rannych trwa i kosztuje...

Sama walka jest dla mnie najdoskonalszą symulacją pola bitwy, jaka została stworzona na domowe komputery! Zastosowano przy tym udany - jak dla mnie: wzorcowy - mix tur i czasu rzeczywistego. Generalnie gra toczy się w kompresowalnym czasie bieżącym (cała doba), w sytuacji jednak, gdy zbliżymy się do przeciwnika na odległość wzroku, słuchu, strzału - gra natychmiast przestawia się w system turowy! Dzięki temu nie zdarzają się już sytuacje, gdy strategią „małych kroków" przejść trzeba w poprzek planszę, by dorwać tego ostatniego schowanego w domku - teraz, w momencie gdy przeciwnik się oddali, któryś z naszych powiadomi zniecierpliwionym głosem „...nie będziemy tracić dnia na skradanie się za jakimiś kretynami" (Buzz), lub „...jeśli zaczniemy robić swoje - ujawnią się" (Hitman), i gra przejdzie w realtime. Inna rzecz, że przeciwnicy zwykle skrzętnie wykorzystują tę sytuację wolności od ekonomicznego rozliczania punktów i starają się wypracować sobie sytuacje, w których będą dysponować przewagą ognia. AI przeciwników jest zaś „ludzka" do tego stopnia, że gdyby nie prastara metoda najemników: „save&load" - byłoby z naszymi podopiecznymi krucho... Co prawda w większości przypadków ci źli ograniczają się do przyjęcia dogodnych pozycji defensywnych i podczas Twojego ataku do posyłania w stronę tych dobrych co gorętszych pozdrowień (z rozrywkowymi włącznie), jednak potrafią zdobyć się i na niespodzianki. Inna rzecz, że jeśli stworzysz im pozory wolności, w poszukiwaniu lepszych pozycji mogą wejść wprost pod lufy najemników...! Te natomiast nie mają w zwyczaju wychładzać się zbyt często.

Rozmaitość broni zaś to kolejny powód, by rozpocząć dokładne badania nad Jagged Alliance 2: poczynając od najbardziej zaufanego rewolweru policji - Smith&Wesson .38 (zabawka dla grzecznych dzieci), poprzez całą gamę karabinków (H&K, Mac-10), po najznakomitsze karabiny maszynowe typu Steyer czy nieśmiertelny i niezawodny Kalashnikov (a być

może i coś więcej - oczywiście chodzi tu o broń ręczną, bowiem i czołgi by się znalazło, gdyby poszperać... :)) - jest czym popukać. Dodatkowo możemy zmodyfikować posiadaną broń - dodać do niej tłumik, lunetkę snajperską, stojaczek, „kaczy dziób" (do shotgunów)... A jeśli już przy strzelaniu jesteśmy: czy wspomniałem już, że zawsze - gdy widzisz przeciwnika - możesz wybrać lokację ewentualnego trafienia: głowa, korpus, nogi? A to, że w zależności od tego, jak postać przygarnia, tak pada?

Zobrazowanie i animacja ruchów postaci... Cudowna! Widoczne jest wszystko! Od koloru włosów, poprzez krój ubrania po długość (istotne u pań) nóg. Oczywiście nie ma również problemu, by - przy odrobinie wprawy - rozpoznawać broń u przeciwników. To jednak nie wszystko! Osobiście po prostu padłem na wznak, kiedy zobaczyłem, w jaki sposób poruszają się nasi znajomi! To nie jest sztywny

ruch żołnierzy z UFO. To nie kukiełkowate, plastikowe postaci z Diablo. To żywi ludzie! (te kobiety - bogowie - jak też one chodzą!). Potrafią zresztą znacznie więcej niż chodzić: biegają, pełzają (bardzo ważne i - nie da się ukryć - skutecznie wykorzystywane przez obie strony). W dodatku wszystko to mogą robić w trybie ostrożności - skradania się. Sposób zaś, w jaki noszą długą broń (tak, tak - nawet to się różni!), strzelają (Steroid strzela z karabinów, trzymając je w jednej ręce!), rzucają granatami, nożami (zupełnie odmiennie!), kopią w drzwi (wot, najemnicy...), przeskakują przez ogrodzenia i tak dalej, i tak dalej. Ekstaza! Skuteczność formy znajduje odbicie w treści - charakterystyce punktowej postaci: ci posiadający wysoki marksmanship będą skuteczniej mierzyć i siać zagładę. Do znanych z wcześniejszych Jaggedów współczynników doszły jeszcze dwa: siła i dowodzenie, każdy z najmitów również opatrzony został w „kontrolkę" stanu umysłu - morale.

Dźwięk... Bogowie! Wiem, gdzie na ziemi mają siedzibę bogowie dźwięku - w Kanadzie. Jest zna-ko-mi-ty. Oczywiście najczęstszym odgłosem, jaki rozdziera uszy w Arulco jest palba. I tu niespodzianka - autentycznie przy odrobinie obycia bez problemu wiadome jest, kto z czego strzela! Również i dźwięki kul rykoszetujących bądź grzęznących w elementach otoczenia jest niesamowity i zupełnie prawdziwy - przy otarciu się kuli o drzewo słychać nawet szelest opadających na ściółkę strzępków kory! Z własnego zaś doświadczenia wiem, że ostry brzęk pocisku trafiającego w stalowe drzwi potrafi bardzo skutecznie obudzić... (testowane na recenzencie i jego rodzinie :)). Muzyka dla odmiany to - no, owszem: to jest Jagged Alliance - nie da się jej pomylić z niczym innym. Jednak czy chciałbym posłuchać jej, nie grając... Hm. Za to z kolei wszystkie teksty mówione są po prostu nie do zdjęcia! Re-we-la-cja! Już w pierwszej części padały hasła bez mała kultowe („Yup!" ;)), teraz jeszcze szerzej rozwinęli skrzydła. I to nie tylko najmici. Również i wszyscy spośród ponad 80 Non-Player Characterów (zwróćcie uwagę, że to blisko dwukrotnie więcej niż najemników z urodzenia - i częstokroć odgrywają oni poważne role w naszym teatrzyku, ba - mogą dołączyć do teamu).

Oho, stukam sobie i stukam, a tu przychodzi kończyć - numer w zasadzie jest już zamknięty i nie wypada burzyć jego porządku. A chciałoby się pisać dalej: o tym, jak mówiąca z duńskim akcentem Bunn szkoliła milicję (która może awansować z amatorów w profesjonalnych bez mała żołnierzy), jak przemierza się ziemię i niebo pojazdami mechanicznymi (ani co przeszedłem z pilotem śmigłowca Skyriderem), z jakimi sub-questami przychodzi się mierzyć (odbicie więźniów), jak zachowują się miejscowi (dwie osoby posłałem w piach... Pablo za oszukiwanie, Doreen natomiast za całokształt pracy artystycznej - bo... to zła kobieta była :)), jak klątem, kiedy okazało się, że na skutek buga utraciłem bardzo wartościowy ekwipunek... Nie zmieszczę również relacji z bitwy, jaką stoczyłem z czasem o uratowanie życia wykrwawiającego się powolutku, lecz stale Hitmana i dźwięcznych onomatopej zgrzytania zębami, gdy okazało się że nie zdążę...

To jednak łatwo można nadrobić - zakup spolszczonego w TopWare Jagged Alliance 2 (w cenie 69,95 złotych!) wydaje się być i tak najbardziej utrafioną inwestycją w całym tym roku podatkowym! Wcześniej jednak pozałatwiajcie wszystkie istotne sprawy: zrezygnujcie z wyjazdu na wakacje czy urlop, zapłaćcie za prąd i gaz na dwa miesiące z góry, zapewnijcie sobie stały dopływ jedzenia (mamo, proszę! - jadłem trzy dni temu... bułkę... tartą :)), wyrwijcie ze ściany gniazdko telefonu i... instalujcie tę grę.
Wiedzcie jednak, że z Arulco nie sposób zwyczajnie uciec. Będziesz więc odczuwać niemal fizyczny przymus rozegrania jeszcze jednej potyczki, podbicia jeszcze jednego sektora, doczekania, aż nasz faworyt wyliże się z ran. Tak to jednak jest z tymi najlepszymi z najlepszych. A właśnie w ten sposób najkrócej i najtrafniej można określić Jagged Alliance 2: mimo kilku bugów (to dzięki nim wciąż nie mamy trzeciej dziesiątki...) - najlepszy z najlepszych! ■

DEMO NA CD 10/98 CD-ACTION

**Plusy:**
- długo by tu pisać: w skrócie:
- wszystko to, co było znakomitego w Jagged Alliance i Deadly Games...
- ...oraz zniwelowane mankamenty poprzedników
- ...plus wiele, wiele elementów nowych
- ...razy mniej więcej dwadzieścia
- - a wszystko to za zaledwie 69,95 złotych polskich!

**Minusy:**
- kilka średnio uciążliwych bugów
- udziwniony tryb sci-fi (to jednak można liczyć również in plus)

Ocena: 9

CD-ACTION

**Producent:** SirTech Canada / TopWare (polonizacja)

**Wymagania:** P166, 32 MBRAM, Win 95

**Dystrybutor:** TopWare tel.(033) 8123001

**Internet:** http://www.topware.pl

INFO

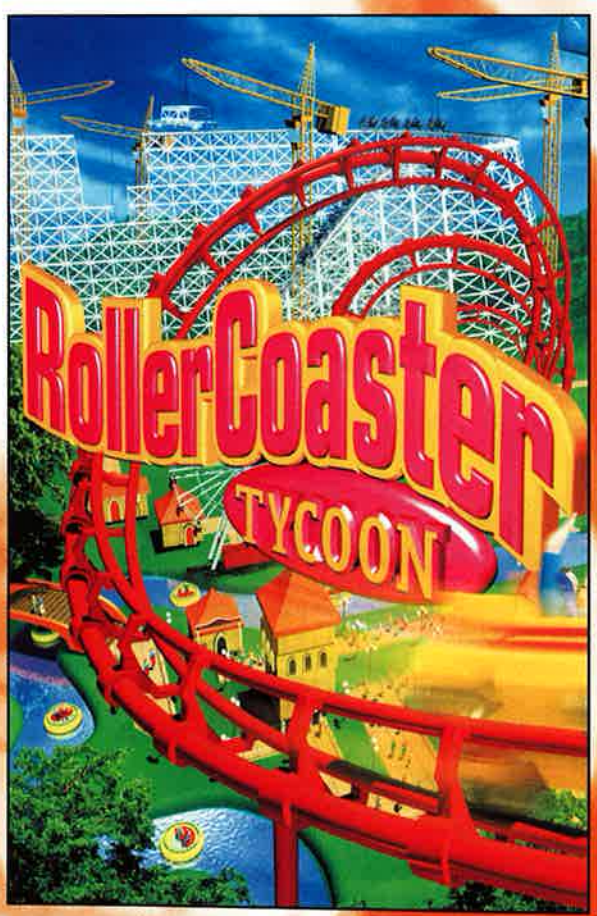
# RollerCoaster Tycoon

## Na Bielanach... co niedziela...

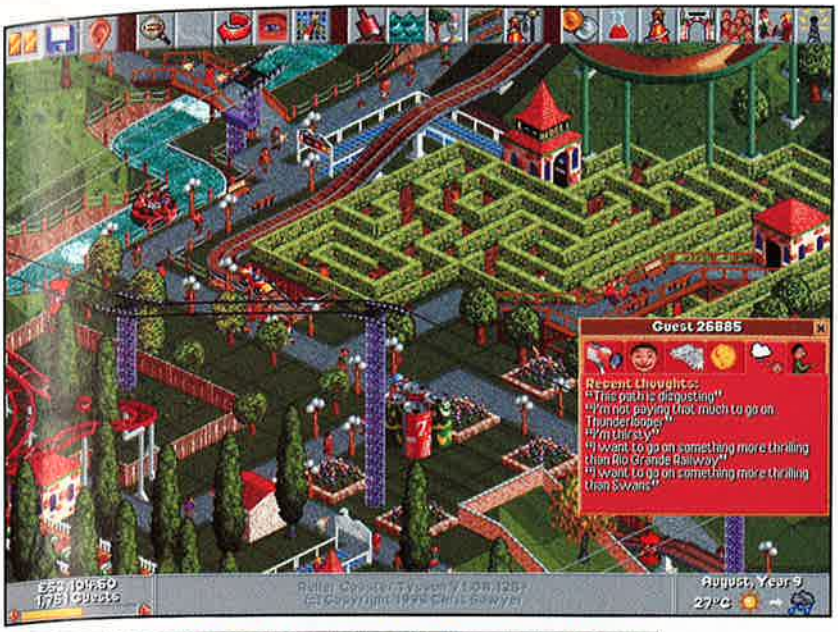
**Przemysł rozrywkowy, a zwłaszcza wesołe miasteczka, są ponoć jednym z najbardziej interesujących biznesów na świecie - a Wy macie po raz kolejny okazję wziąć w nim udział. Raz kolejny, bowiem dość dawno temu pojawiła się bodajże pierwsza gra traktująca o wesołych miasteczkach - był to oczywiście Theme Park (który stał się "ojcem chrzestnym" wielu gier). Teraz nadchodzi nowe - RollerCoaster Tycoon to niby taka sama gra jak TP. Budujemy wesołe miasteczko i musimy zarobić pieniądze. To jednak pozory, bo dokładniejszy rzut oka pokazuje, że RCT jest całkiem inną grą. Traktującą o tym samym, ale pasującą do współczesnego (czyli za rok - przestarzałego) wizerunku tego typu produkcji.**

G.I.B.Son

Sugerując się nazwą, można by sądzić, że cała zabawa w grze polega tylko i wyłącznie na budowaniu rollercoasterów. Tymczasem nic bardziej mylnego - naszym zadaniem będzie zbudowanie takiego wesołego miasteczka, które będzie spełniało wymagania wszystkich jego gości. RollerCoaster Tycoon będzie jego uwieńczeniem, tym, co przyciągnie do miasteczka jak najwięcej klientów rządnych mocnych wrażeń. Jednak oprócz szalonych nastolatków kochających pozorne ryzyko, w miasteczku pojawią się zapewne całe rodziny razem ze swoimi sędziwymi głowami oraz najmłodszymi pociechami. A Ty musisz zapewnić rozrywkę każdemu - rozrywkę ciekawą, niedrogą i do tego bezpieczną. Nie myśl jednak, że to taka prosta sprawa. Ot, chociażby tytułowy rollercoaster nie może być jedynie sekwencją przypadkowo ułożonych elementów. Musi zaskakiwać, straszyć, a do tego jeszcze sprawiać dobre wrażenie. Podobnie jest zresztą z pozostałymi elementami dobrego wesołego miasteczka. Karuzela z widokiem na jezioro, po którym pływają łódki, będzie miała większe powodzenie niż np. młyńskie koło obudowane z wszystkich stron dajmy na to rusztowaniami rollercoastera. Wszystko musi być zaplanowane z głową i jeśli chcemy, aby nasz park był najlepszy - musi być wymyślone i zrealizowane idealnie. Nie jest to bynajmniej zadanie łatwe, bowiem na powodzenie naszego wesołego miasteczka wpływa naprawdę wiele czynników. Poczynając od tak podstawowych jak "rozrywkowość" jego poszczególnych elementów, poprzez czystość, bezpieczeństwo, no i oczywiście odpowiednie wrażenie. Jeśli chodzi o rozrywkowość, to sprawa jest jeszcze w miarę prosta - każdy z elementów miasteczka ma określonych kilka parametrów, z pomocą których dowiemy się wielu ciekawych rzeczy. Między innymi jak bardzo jest rozrywkowy, jak podoba się odwiedzającym itp. Odpowiednio korzystając z tych parametrów, będziemy musieli budować miasteczko w określonym stylu. Możemy, jak już napisałem, postawić na mrożącą krew w żyłach rozrywkę albo na przykład potraktować każdego równo, budując wszystkiego po trochę. A budować jest co... Początkowo jedynie kilka budynków, ale z czasem coraz więcej - dzięki ciągłym pracom speców od zabawy.



Elementy rozrywkowe to tylko część dobrego wesołego miasteczka - aby ludziom się podobało, będziemy musieli jeszcze o nich trochę zadbać, budując różnego rodzaju punkty usługowe. Dzięki nim spragniony człowieczek będzie mógł się napić, a głodny coś zjeść. Oczywiście nie można też zapomnieć o tak prozaicznej rzeczy jak... toalety. Są one przydatne zarówno dlatego, że ludzie jedzą i piją, oraz dlatego, że nie każdy żołądek jest w stanie przetrwać bez szwanku serwowaną atrakcję. Tak, tak - nie zapomniano o tym, dlatego niektóre budowane przez nas rzeczy będą dostępne tylko dla najtwardszych. A przegląd



## A co o grze mówi Chris Sawyer

CDA: Jak wpadłeś na pomysł zrobienia Roller Coastera? Może jakieś gry poddały ci myśl?

Chris: Już w połowie 1996 roku próbowałem rozmaitych projektów nowych gier, ale albo nie były wystarczająco inspirujące, albo zwyczajnie nic z nich nie wychodziło. Wtedy to mniej więcej zbłądziłem do małego wesołego miasteczka w North Yorkshire i nieźle sobie pojeździłem kolejką górską. Właściwie to zawsze mi się podobały rollercoastery, to jak są zrobione, jak działają, ale do tego dnia jakoś nie bardzo lubiłem nimi jeździć. Jednak ten jeden wypad do wesołego miasteczka odmienił mój gust. Pomyślałem nawet, że sam mogę zaprojektować wirtualnego rollercoastera. Tak narodził się projekt gry, w której miniaturowe tory i maleńkie wagoniki oddane są pod kontrolę gracza. Przez dwa lata pracy nad projektem wiele się zmieniło. Dodaliśmy nowe modele i typy wózków, aż wszystko rozrosło się do całego wielkiego parku rozrywki.

A gra, która najbardziej nas inspirowała, to Transport Tycoon...

The First RCT Site

Chris Sawyer, szef projektu

"zdolności" klientów miasteczka to żaden problem - w każdej chwili możemy wyświetlić sobie informacje o każdym wizytującym, dowiadując się, jak się bawi, ile wydał pieniędzy i co myśli o tym wszystkim. Niektórym na przykład może się coś nie spodobać i zaczną rozrabiać. W takim wypadku (a lepiej wcześniej) mieć na etacie kilku panów ochroniarzy. Do sprzątania zatrudniamy sprzątaczy, do napraw mechaników, a do bawienia klientów - błaznów. Klasyka!

Ale to wszystko to i tak tylko wierzchołek góry lodowej. Gra jest bowiem naprawdę mocno rozbudowana - zarówno strona finansowa, jak i czysto budowlana. Ta pierwsza pozwala nam na dowolne ustalanie cen wszelkich atrakcji w naszym miasteczku, a dzięki drugiej możemy zaprojektować praktycznie wszystko, co nam się zamarzy. Szkoda tylko, że w 1999 roku autorzy nie postarali się o lepszą grafikę, bowiem ta, którą zobaczycie, grając w RCT do najlepszych nie należy. A w dodatku działa tylko w 640x480. Z muzyką jest podobnie - nie robi najlepszego wrażenia, ale źle również nie jest. Oba elementy pozostawiają jednak wyraźne wrażenie niedosytu. Jak jednak wiecie, nie oprawa audiowizualna jest w takich grach najważniejsza - liczy się zabawa. Tej w RCT nie zabraknie, a poza tym gra się naprawdę przyjemnie. Dlatego polecam ten tytuł wszystkim, którzy lubią łączyć ekonomię z dobrą zabawą. Nie będziecie zawiedzeni. ■

DEMO NA CD 4/99 CD-ACTION

**Plusy:**
- rozbudowana gra, a pomimo tego prostota obsługi
- mnogość czynników wpływających na rozwój budowanego miasteczka
- dobrze napisana instrukcja

**Minusy:**
- wrażenia audiowizualne: spóźnione o parę lat...

**Ocena:** 7

CD-ACTION

**Producent:** Hasbro Interactive / Microprose

**Wymagania:** P90/Windows95/16MB RAM/ 4xCD-ROM/SVGA

**Dystrybutor:** IPS tel.(022) 6422766

**Internet:** http://www.rollercoastertycoon.com

INFO

# Requiem: Avenging Angel

## Dies irae

**Zaprawdę powiadam Wam, wielu z nas nie dane będzie dożyć w spokoju końca swych dni! Nadchodzi bowiem czas zagłady. Czas zapowiedziany w Apokalipsie, lecz Dzień Sądu wyprzedzający. Czas, w którym Zło przemieni się z raka podstępnie i stale toczącego ludzkość, w siłę widoczną, słyszalną, uchwytną... Ulice miast wypełnią się palbą broni, krzyków bestialsko mordowanych niewinnych, krokami straży, która nie obawiając się odwetu i bez umiaru stosując terror utrzymywać będzie pozorny porządek.**

GEM.INI

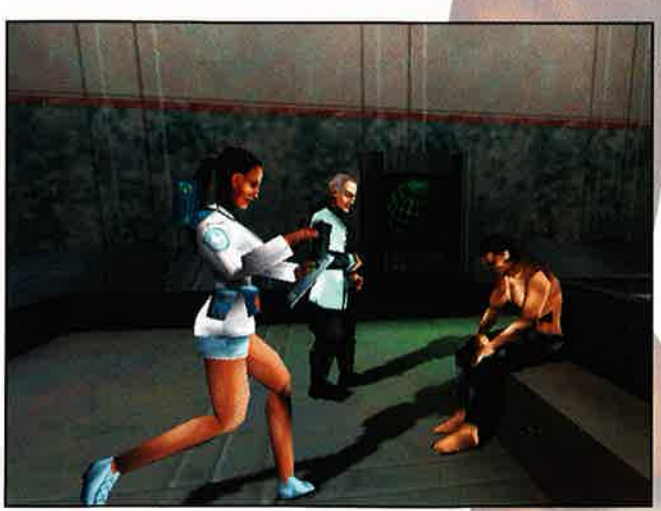
Nie trwóżcie się jednak, nie skrywajcie oczu - wtedy bowiem, w chwili, gdy wydawać się będzie, że On zapomniał o swych dzieciach, pojawi się Wybrany przez Niego. Ten, którego zadaniem będzie powstrzymać siły zła, ten, który sprawi, że ulice na powrót wypełnią się śmiechem i krzykami dzieci, ten, którego imię pojawiło się w Świętych Księgach: Malachiasz - Mszczący.

Walka, którą teraz przyszło podjąć jemu, a wraz z nim i nam - tym, którym Zło jest wstrętne, rozpoczęła się u zarania świata, w chwili, gdy stworzeni przez niego Archontowie stali się nieposłusznymi Bogu. Podjęli oni walkę o boską władzę, władzę nad Stworzeniem - światem przez Niego stworzonym, przegrali jednak i zostali strąceni z niebios. Nie zostali jednak unicestwieni, jak powinno było się stać i przez całe eony, skrywając się pod wieloma obliczami i stosując całe miriady podłych sztuczek, starali się pozyskać sobie rodzaj ludzki. Mawia się, iż stworzyli parodię Ogrodu niebiańskiego, w dziewięć kręgów podzielonego, gdzie grzeszni cierpieć będą po wsze czasy. Być może tak jest, jako śmiertelny nie mogę tego wiedzieć. Wiem natomiast, że w tym naszym świecie, świecie gry Requiem: Avenging Angel siedzibą Zła jest okręt gwiezdny - Leviatanem zwany. Tam panuje Lilith, pierwszy człowiek i pierwsza, która utraciła łaskę. Ona to będzie celem wyprawy Malachi'a (Malakaja), to ona zapłaci wreszcie karę zesłania w niebyt za sprzeciwienie się Jemu. A szaty białe przybierze zwycięzca!...

U góry:
Architektoniczne fascynacje twórców jasnymi się zdają.

### TRĄBA PIERWSZA

Requiem: Avenging Angel jest godnym synem shooterów utrzymanych w perspektywie pierwszej osoby. Jednakże i w nim, wydawać by się mogło - gatunku tak oczywistym i prostym, istnieją elementy czegoś więcej. Zdarza się bowiem (choć niezbyt często), że przeszkodę, przez którą możemy się przebijać, możemy również - wykorzystując wcześniejsze informacje i znalezione przedmioty - ominąć. Bardzo silnie zarysowuje się również wątek fabularny: bohater nasz - przebywszy Chaos odgradzający królestwo niebieskie od Stworzenia - pojawia się w mieście i po czasie, w którym rozbrzmieć zdoła kilka zaledwie wystrzałów, zaczyna wspierać siłą uzbrojenia i mocą anielską przez Niego ofiarowaną buntujących się przeciw władzy Lilith. Siły zaś te boskie nie są dostępne Malachiaszowi wszystkie od razu - początkowo dysponuje on zaledwie kilkoma, niepozornymi, później - gdy nabędzie mocy - pojawią się kolejne, mocniejsze, bardziej widoczne, a zastosowanie ich będzie często niezwykle... Przydarzyła się bowiem i sytuacja, gdy za pomocą mocy Odesłania do Stwórcy uwolniłem z cierpień spowodowanych oślepieniem jednego z Aniołów posłanych przed Malachiaszem - Aarona. Siły Upadłych niepoliczone są, Wybranych zaś...



**Plusy:**
- niezwykłość ujęcia shootera
- silne związki z Biblią
- cudowne teksturowanie

**Minusy:**
- brak wszechogarniającego nastroju zagrożenia

**Ocena:**

8

### TRĄBA DRUGA

Bohater, a więc ciało, które wniesie naszego ducha w świat Requiem przynależne jest, jak zostało napisane - Aniołowi. Jednakowoż nie jest on jednym z rubenowych aniołków, tak do Amorów antycznych podobnych. Malachiasz jest posłannikiem, który wypełnić ma polecenie Jego, gdyż Zło podniosło płaski znad ziemi łeb i ukazało rozdwojony język. Ciało jego jednak jest śmiertelne - niewiele (aż nazbyt niewiele) potrzeba, by duch mógł je pozostawić... Jednak z łaski Jego nie musimy czekać, by powrócić i ponownie stanąć do nierównej walki - wykorzystanie błyskawicznego wczytania ostatnio zapisanego stanu gry sprawia, że gra toczy się bez przerw wymuszonych, a początkowo częstych. Początkowo zaś, gdyż - jako się rzekło - podobnie jak w shooterze osadzonym w uniwersum Gwiezdnych wojen - Dark Forces II: Jedi Knight, bohater nasz rozwija się w trakcie rozgrywki. Początkowo, przechodząc poprzez Chaos do królestwa żywych, potrafi niewiele: rozjaśnić przestrzeń świętym, oślepiającym złych do szpiku kości światłem, porazić ich wytworzoną z Mocy wiary błyskawicą Zawezwania Ducha Świętego. Później wsparciem służą inne: Egzorcyzm i Odesłanie do Stwórcy, Wstrząśnięcie grzeszną ziemią,

Przemiana w Posąg Soli oraz Zakrzywienie Czasu i ostatecznie - gdy wszystko inne zawiedzie - Apokalipsa...

U góry:
**Apage satanas...Blam!**

Nie tylko jednak mocom anielskim, początkowo tak słabym przecież zawierza swe życie i przyszłość wszelkiego Stworzenia Malachiasz. W niedługim czasie po zesłaniu na Ziemię wejdzie on w posiadanie ludzkiej, a ściślej - Złej broni: pistoletu z wymalowaną nad rękojeścią złą postacią, szybkostrzelnego karabinu maszynowego (assault rifle), trójlufowej strzelby bojowej (combat shotgun)... Niedużo też czasu zajmie mu zapoznanie się z granatnikiem czy wyrzutnią granatów (granade i rocket launcher), sztucerem snajperskim czy bronią ostateczną - railgunem... Ten ostatni, choć nazwa jego mówi, iż nie jest on ideą nową - inaczej sprawdza się w walce: miast wyrzucać z siebie ultraszybki pocisk pozostawiający za sobą błękitną spiralę, wysyła pojedynczy, lecz śmiercionośny zielonkawy pocisk energetyczny.

## TRĄBA TRZECIA

Ostatnia z ludzkich broni nie jest jedynym powodem, dla którego w czasie gry w świecie Requiem: Avenging Angel na myśl przywodzony jest Quake II. Takoż i przeciwnicy - wrogowie rodzaju ludzkiego, ci z Ziemi są podobnymi do znanych stamtąd. Postaci zakutych w stalowe pancerze i uzbrojonych w śmiercionośną broń na wpół istot ludzkich na wpół cyborgów, podobne tamtym są tak w wyglądzie, jak szaleństwie i zaciekłości. Przewyższają ich jednak - ich zachowanie bowiem cechuje daleko lepsza, wręcz niezwykła i dająca się porównać jeno z Half-Life inteligencja. Zdarzyło się, że w poszukiwaniu krwi dla rannej przywódczyni buntowników przeciw Pierwszym Zbuntowanym i szturmując szpital zmieniony z powszechnego w „dla wybranych", wbiegłem w zakręcający w prawo pod kątem korytarz, którego ścianę po prawej ręce zdobiła niższa niż on sam podmurówka. Czyniąc jako zwykle, wbiegłem do pomieszczenia, prowokując zgromadzonych wewnątrz strażników i wycofałem się przezornie za załom korytarza... Jakimż było moje zaskoczenie, gdy usłyszałem zbliżające się kroki, po czym, po chwili ciszy, ujrzałem szybujący w mą stronę nad podmurówką granat, rzucony ręką wciąż niewidocznego mi przeciwnika!...

Jest jednak inny jeszcze aspekt, dla którego artyści odpowiadający za stworzenie legionów Zła godni są uznania. To oparcie znakomicie wypracowanych stworów na wręcz cudownie uchwyconym systemie motion capture i zarazem opracowanie dla każdego z celów tabeli lokalizacji trafień. Widoczny oto staje się postrzał w głowę, inny skutek mają trafienia w klatkę piersiową... Również i śmierć przeciwników nie jest jednakowa - system szkieletowy animacji sprawia, że widoczne są odrywane kończyny, czasem leżące ciało razić będzie brakiem rozpryslej nagle głowy... Jakość zastosowanej technologii uwidocznia się w pełni w momencie, gdy jako Malachi dysponujemy mocą spowolnienia (zakrzywienia) czasu - wówczas to mamy możliwość podziwiania nie tylko pędzących w obie strony pocisków, ale i przede wszystkim zachowań po trafieniach.

## TRĄBA CZWARTA

Pomiędzy Domeną Jego - niebiosami a Stworzeniem wszelkim rozciąga się wymiar Chaosem zwany. Ten czas i miejsce (choć nie sposób określić jego dokładnego położenia) oddziela to, co żyjący mogą doświadczyć za życia, a po śmierci. Ten czas i miejsce - czyściec - jest jedyną drogą, którą można przejść przez obydwa wymiary: materii i idei. Idei nie oznacza wszelakoż tego, że cierpienie tam jest urojone. Przemierzając krwistoczerwone arterie i sale wypełnione potępionymi - nieszczęśnikami, nabitymi na pale, zawieszonymi za na wpół wyrwane członki, wpatrującymi się w ciemność pustymi oczodołami, szarpanymi przez piekielne ogary, nie sposób nie uwierzyć w to, że w tym miejscu płaci się wieczną karą za grzechy poczynione za życia. Niedługa jednak na szczęście droga wiedzie przez tę dolinę gehenny. Już wkrótce dane nam będzie po raz pierwszy na własne, już ludzkie oczy zobaczyć ulice technogotyckiego miasta, ściany którego przypominać nam będą nieodmiennie, że znaleźliśmy się na terenie Lilith. Ogromne graffiti sporządzone za pomocą wzorców będą ukazywać nam złe spojrzenie demonicy. Wspaniały plakat „filmowy" to dla odmiany wizerunek Czterech Jeźdźców, którzy już niebawem zjawią się w naszym sąsiedztwie...

Panująca niepodzielnie straż nie da nam jednak chodzić i podziwiać skromne, lecz wyraziste i dzięki temu może bardziej przekonujące otoczenie zaułków miasta... Początkowo nie dane nam również będzie stanąć w obronie katowanych na ulicach przez straż śmiertelników. Dopiero próbując przejść przez opuszczoną fabrykę, Malachi natrafi na broń. Pierwszym celem jego będzie odnalezienie zniszczonego hotelu, w którym na niedostępnych piętrach znajduje się ukryta przed wzrokiem Lilith i jej poddanych baza buntowników. Stamtąd przyjdzie nam ruszyć, dachami domostw, poprzez plac budowy i wykorzystując ogromny dźwig, do więzienia, w którym zamknięto jedną z przywódczyń zbuntowanych. Uwolniwszy ją z sali tortur i dźwigając na plecach, powrócimy w zaułki miasta, do baru, tylko po to, by zaraz wyruszyć w poszukiwanie krwi dla umierającej. Przemierzywszy szpital i

U dołu:
**Ale morda...**

kostnicę, trafimy w kanały, gdzie po raz pierwszy od opuszczenia Chaosu natkniemy się na bestie piekielne. Odszukawszy po raz wtóry bazę rebelii, otrzymamy zadanie, by włamać się do miejskiej zbrojowni i zdobyć broń... Zaprawdę, czy muszę mówić dalej, by ukazać ogrom i zróżnicowanie świata Requiem?

## TRĄBA PIĄTA

Świat Anioła Pomsty wielu z nas wyda się z jednej strony niezwykłym, z drugiej jednak - zbyt ubogim, by mógł zostać nazwany odbiciem tego, rzeczywistego, tego otaczającego nas. Nie sposób zaprzeczyć bowiem, że widywałem już światy lepsze, bardziej prawdziwe, chociażby w demie Kingpina. Jednego jednak nie można odmówić jego Twórcom - artyzmu, co ujawniło się w trakcie tworzenie tekstur pokrywających płaszczyzny i przeciwników. Ci ostatni są równie wyraźni tak z dala, jak i stojąc twarzą w twarz (w przeciwieństwie do chociażby Klingon Honor Guard), idea zaś i pokrycie ścian pomieszczeń niejednokrotnie wyrywały z mej piersi westchnienie zachwytu! Wyraźnie uwidaczniają się w nich fascynacje ich Twórców najwspanialszymi perełkami architektury i sztuki sakralnej - począwszy na sklepieniu Kaplicy Sykstyńskiej, a skończywszy na ikonach. Nic niby dziwnego - stworzenie gry mocno osadzonej w „rzeczywistości biblijnej" niejako wymusiło przyjęcie tego typu sposobu przedstawienia świata, jednakże efekt przeszedł po wielokroć moje oczekiwania...

Nie tylko jednak to, co statyczne może się podobać - również i skutki używania Mocy i broni (chociażby fantastycznej klasy eksplozje), jak i interaktywne skutki wywołane trafieniami w inne od celów obiekty. Widoczne w czasie zakrzywień czasów smugi pocisków, stanowiących zarazem lokalne źródła światła, sypiące się szkło z rozbijanych szyb, czy - wreszcie - efekty wykorzystywania mocy anielskich - one stworzone zostały, by się nimi zachwycać. Szczególnie dwa spośród nich wywierają nieziemskie wrażenie - to rozjaśnianie obszaru wokół Malachiasza na skutek kumulowania mocy Zesłania Ducha Świętego (nie mój to pomysł...), i wspaniały, zaprawdę powiadam Wam - wspaniały, widok powolnego rozsypywania się w proch wroga trafionego Mocą Zamiany w Posąg Soli.

Tekoż i efekty dźwiękowe, towarzyszące wszystkiemu, co widoczne nie odbiegają jakościowo od przyjętych standardów. Natychmiast słyszalne są trafienia w metal, beton, ciało... Również i korzystanie z mocy Pańskich ma przypisane sobie efekty dźwiękowe - tak oto użycie zdolności Leczenia sprawi, że da się słyszeć chór anielski wyśpiewujący na chwałę Jego: Alleluja! - gdy z kolei Zamiana w Sól zaskrzypi krzepnącym w posąg ciałem...

## TRĄBA SZÓSTA

Dla wielu z nas, śmiertelnych, gry w rodzaju Requiem: Avenging Angel znaczą tyle, ile znaczy w nich opcja (obecnie niemalże obowiązkowa) multiplayer. I tu również dana nam została możliwość zmierzenia się z innymi spośród śmiertelników, chcących zasmakować anielskiego bytu i Mocy. Mocy, które w trakcie walki z żywymi działają odmiennie niż podczas samotnego wypełniania głównej misji! Teraz oto miast błękitno-białego warkocza błyskawic pojawi się niewielki, równie śmiertelny, lecz podporządkowany prawu krzywej balistycznej pocisk! Warto wspomnieć również, że gospodarz pojedynku jest w mocy całkowicie zdefiniować zasady, jakimi rządzić się będzie kreowana walka. Zaledwie kilka kliknięć myszy sprawi, że Aniołowie zostaną pozbawieni mocy Jego, zaledwie parę kolejnych spowoduje, że nie będą w stanie posługiwać się ziemską bronią...

U dołu:
**Anioł - nie anioł, ale przywalić umie piekielnie!**

## TRĄBA SIÓDMA, OSTATECZNA

Requiem: Avenging Angel jest dziełem rąk i umysłów ludzi znanych już graczom z chociażby nie tak dawno goszczącego na naszych łamach Uprising II - ludzi nazywających siebie Cyclone Studios. W przeciwieństwie jednak do nie najlepszego, niezbyt świeżego Lead and Destroy, Requiem śmiało może mierzyć się z najznamienitszymi tytułami naszego świata. Jako shooter zaś spełnia wszelkie wymogi, by stać się przebojem: dzięki niebanalnej fabule i przyjętej konwencji nie nuży, jest śmiertelny dla naszego nieśmiertelnego bohatera, znacząco wykracza poza ustalony kiedyś, dawno, dawno temu kanon atutów postaci, i w dodatku działa płynnie na konfiguracjach, które inne tegoż typu gry zmuszały do zamyśleń; tu bowiem płynność rozgrywki wzmocniona jest również podzieleniem ciągłości gry na niewielkie etapy ładowane w pamięć przed wejściem weń - nie na bieżąco.

Jednakowoż, jest coś, co sprawia, że Requiem: Avenging Angel nie zasługuje na dalsze istnienie z oceną wyższą niż osiem. To fakt, żem rozczarował się wielce, gdy okazało się, że tak wspaniale nastrojowy wstęp, wstęp, w którym Malachiasz przedziera się przez Chaos, by dotrzeć do krainy Stworzenia, ten mroczny wystrój plansz, niezwykłych, wręcz psychodelicznych sytuacji w większości gry rozmieniony został na technoindustrialne, jasne i oczywiste plansze stanowiące wnętrza budynków przemysłowych, więzień, szpitali... Marzy mi się nadal bowiem gra first person shooter utrzymana w konwencji Of Light and Darkness, gra, w której gracz fizycznie bałby się postąpić kilka kroków naprzód, przerażony myślą, że tam oto, za tym załomem korytarza może dostrzec coś, co będzie nazbyt nieludzkie... Niestety, nie teraz jeszcze. Nie zaprzeczę jednakowoż, że nie znalem innej tak zbożnej i grzesznej zarazem, jako Requiem jest.

CD-ACTION

**Producent:** Cyclone Studios / 3DO Entertainment

**Wymagania:** P166, 32 MB RAM, 4xCDROM

**Dystrybutor:** Mirage tel.(022) 6179321

**Internet:** http://www.mirage.com.pl

INFO

ENEMY ENGAGED

APACHE HAVOC

# Inwazja śmigłowców Apache na Polskę!

## W czerwcu

w kioskach z prasą i w Empikach na terenie całego kraju wyląduje najlepszy obecnie symulator dwóch śmigłowców:

## Apache vs. Havoc

Cena za pełną grę z instrukcją: tylko 30 zł

Nie przegap też Cool Games w sprzedaży wysyłkowej:

101 Airborne - strategia za 25 zł
Grand Touring - wyścigi za 25 zł
Western Front - strategia za 25 zł
Big Race USA - flipery za 25 zł

Kontakt: SoftPress, tel. 0601857583

# Warzone 2100

## (Po)wojenna zadyma

**Pamiętacie może taki RTS sprzed około dwóch lat, zatytułowany Beast & Bumpkins? Jeśli nie, to przypomnę, że wyglądał on mniej więcej tak, jakby grę typu Warcraft zrealizowali ludzie z Monty Pythona. Mówiąc krótko - kupa śmiechu i całkiem przyjemna zabawa, mimo iż tak naprawdę nie było w tej grze (IMHO) nic nadzwyczajnie oryginalnego. Po prostu dobra robota, będąca kompilacją już istniejących RTSów, wzbogacona o kilka nieźlych pomysłów i podana w całkiem atrakcyjnej formie audio-graficznej.**

MAC ABRA

Ta sama firma (tj. producenci B&B) przypomniała się nam ostatnio inną grą z gatunku RTS. I tu właściwie mogę powiedzieć o niej to samo: porządna robota, mimo iż specjalnie niczym nowym nie zaskakuje. Inna rzecz, że obecnie naprawdę trudno stworzyć zupełnie nową, odmienną od innych, grę z tego gatunku, więc nie robię Warzone 2100 (bo o niej tu mowa) zarzutu z powodu małej oryginalności. Pochwalę natomiast autorów, że z tych elementów - niczym z klocków Lego - udało się im złożyć grę, która naprawdę może się podobać i nie robi wrażenia wymęczonej czy wtórnej albo robionej wyłącznie dla kasy. Przeciwnie - na początku wydaje się bardzo oryginalna. Dopiero po jakimś czasie wprawny gracz zaczyna wyłuskiwać w niej rozmaite „pożyczki". Tym niemniej nie wpływa to zupełnie na mieszczącą się w (co najmniej) wysokich stanach średnich grywalność.

U dołu:
Miłe złego początki - czyli kto nacisnął ten guzik?!

### Fabuła

Tu standard. Świat po wojnie nuklearnej - ogromne zniszczenia, miliardy ofiar, a nieliczni ocaleni rozpadli się na grupy i gangi, toczące z sobą nieustanne wojny w konwencji filmu Mad Max. Gracz wciela się w szefa jednego z gangów, który patrzy jednak nieco dalej niż jego konkurenci. Chce bowiem odtworzyć dawne USA. A naturalnie droga do tego wiedzie poprzez wykańczanie wrogów oraz... rekonstrukcję dawnej technologii (o czym w swoim czasie).

### Energia

Jak niemal zawsze w RTSach, zmuszeni jesteśmy do zapewnienia sobie źródła energii. Tu jest nią ropa naftowa. W tym celu stawiamy więc wieże wiertnicze oraz przetwórnie, które przekształcą ropę na potrzebną nam energię. Naturalnie surowiec ów ma to do siebie, że nie występuje wszędzie, zatem należy prowadzić eksplorację otoczenia, celem lokalizacji złóż.

### Jednostki

Achtung, uwaga, attention, wnimanje! Trzymajcie się stołów i biurek. Mamy do dyspozycji... 2400 (słownie: DWA TYSIĄCE CZTERYSTA!!!) rodzajów jednostek! (Naturalnie nie od razu). To robi wrażenie, a przecież nie zdradziłem jeszcze najważniejszego. Otóż te 2400 odmian oddziałów jest zasadniczo wirtualnych. Tj. nie liczcie na to, że autorom chciało się je definiować i że zobaczycie je w menu (samo jego przewinięcie zajęłoby z godzinę, che, che). Nie, producenci wymyślili coś lepszego. (Aczkolwiek nie jest to ich oryginalna idea, bo podobne rozwiązanie było już choćby w polskim Refluxie, a i tam nie było to nowatorskie rozwiązanie...; jak widać, dobre pomysły żyją wiecznie; pierwsza gra gdzie było to możliwe - w naturalnie 500x skromniejszym zakresie - była stworzona na... ZX Spectrum. Serio!) Otóż urok produkcji oddziałów w Warzone 2100 polega na tym, że... sami konstruujemy swe jednostki - i to od podstaw! A polega to na tym, że w menu jest specjalna opcja „design", w której tworzymy prototyp nowego pojazdu. Tj. wybieramy odpowiedni (a dostępny w danej chwili) system napędu, kadlub, rodzaj uzbrojenia itp., po czym łączymy to w całość i wysyłamy do masowej produkcji. O

urokach takiej formy tworzenia jednostek nie muszę się chyba rozpisywać? Naturalnie jesteśmy ograniczeni poziomem posiadanej przez siebie technologii, więc czasem wyboru specjalnego nie ma... ale to tylko na początek. Później są raczej problemy z nadmiarem możliwych detali.

Zatem tak naprawdę te 2400 jednostek to raczej efektowny chwyt reklamowy, choć należy podkreślić, iż w tym wypadku reklama nie kłamie. Jak ktoś się uprze - skonstruuje 2400 odmiennych módeli pojazdów! Tylko - po co? Ja w całej grze stworzyłem może 50-60 gatunków broni, z czego jednocześnie na polu walki występowało jakieś 10-15 modeli maksymalnie. Tym niemniej były to dokładnie takie jednostki, jakie były mi potrzebne w danej chwili i przy wybranej taktyce walki - a to naprawdę jest COŚ! Przy czym nasza inwencja nie ogranicza się tylko do tworzenia oddziałów uderzeniowych. Możemy też tworzyć samobieżne centra naprawcze, pojazdy zwiadowcze, wyposażone w sensory dalekiego zasięgu, pojazdy inżynieryjne, systemy defensywne (aktywne i pasywne) etc.

Trzeba też nadmienić o nabieraniu przez jednostki doświadczenia bitewnego (im więcej wrogów na koncie, tym wyższy stopień i tym samym większe możliwości bojowe). Dlatego warto jak oka w głowie strzec swych elitarnych oddziałów. Najlepiej tworzyć z nich wydzielone grupy (jest to możliwe, a nawet wskazane) mające na stanie liczne ekipy naprawcze, i rzucane do akcji tylko w momencie, gdy decyduje się, „kto kogo" na planszy. Szarża takiej Starej Gwardii (co wiem z własnego doświadczenia) niejeden raz potrafi błyskawicznie przechylić szalę zwycięstwa na naszą stronę.

## AI jednostek

Muszę przyznać, że autorzy i tutaj nie poszli na łatwiznę. Postarali się i obdarzyli nasze (i nie tylko zresztą nasze) oddziały rozbudowaną AI. W wypadku podlegających nam jednostek oznacza to, że dysponujemy bardzo prostym w obsłudze menu, w którym możemy paroma kliknięciami myszy wyznaczyć danemu pojazdowi (lub grupie) tak zadanie do wykonania (patroluj, broń pozycji, wypatruj wroga), jak i styl walki: np. walcz do śmierci czy: wycofuj się przy średnich uszkodzeniach; agresywność (np. otwieraj ogień do każdego napotkanego wroga, odpowiadaj tylko w momencie, gdy zostałeś ostrzelany, wycofuj się gdy cię zaatakują). Wyznaczamy też inne opcje prowadzenia walki, np. atakuj tylko z najbliższego dystansu, wycofuj się przy miażdżącej przewadze wroga etc. Nie wspominając już o dodatkowych rozkazach w stylu: idź do HQ celem naprawy itd., których też jest całkiem sporo. Dzięki temu jednostki obdarzone są całkiem sporą dozą samodzielności; śmiało możemy je pozostawić (choćby na jakiś czas) samym sobie.

Swoją drogą AI komputera też jest całkiem przyzwoite i na pewno będzie dla części z Was, przyzwyczajonych do dość „młotkowatej" inteligencji wroga w RTSach, przykrą (albo pozytywną - zależy jak patrzeć!) niespodzianką. W skrócie: AI wroga nie opiera się na z góry zdefiniowanych założeniach. Komputer analizuje Wasze postępowanie, jak też rodzaje wytworzonych jednostek, i odpowiednio do tego modyfikuje swe poczynania. Jeśli więc np. skoncentrujecie się na produkcji potężnych, ciężko opancerzonych i powolnych czołgów, to możecie się spodziewać, że wróg będzie próbował odciągnąć Was od swej bazy, po czym wykonywał dywersyjne rajdy chmarą szybkich jednostek, które wykorzystując swą przewagę mobilności, bez trudu unikną kontaktu z czołgami, zdemolują bazę i uciekną, zanim zdążysz powrócić z

odsieczą. A jednocześnie w swej bazie stworzy odpowiednie systemy obronne, nastawione właśnie na niszczenie takich pojazdów jak Twoje. Miłej zabawy!

## Produkcja

Do tego celu potrzebne są fabryki (ot - odkrycie! Nobla mi dać! :)). Im więcej, tym lepiej, to jasne. Zauważyłem tutaj pewną ciekawostkę - dość często w RTSach ilość fabryk ma wpływ tylko na tempo produkcji danego oddziału (tj. im ich więcej, tym szybciej tworzy się dana jednostka - patrz np. C&C i wszystkie inne jego klony). Warzone poszło inną, naturalniejszą moim zdaniem, drogą. Każda z fabryk jest niezależna, tj. można jej zlecić produkcję odmiennego (albo i tego samego, wedle woli) oddziału. Co więcej, można sobie stworzyć kolejkę rozmaitych modeli do produkcji (choć - z tego co widziałem - nie ma możności ustalania ich priorytetu). Możemy nawet zapętlić produkcję w danej fabryce, tak by nieustannie tworzyła wyznaczone wcześniej jednostki. I jeszcze jedna ciekawostka - każdej z fabryk możemy wyznaczyć specjalny punkt docelowy, do którego automatycznie wysyłane są stworzone pojazdy. To bardzo przydatne rozwiązanie, gdyż po pierwsze nie „zatyka" nam bazy masą oddziałów, a po drugie nie musimy co jakiś czas powracać do fabryk, by zaznaczyć i przesłać wytworzone tam odwody na linię frontu. Wystarczy tylko przesunąć punkt docelowy w pobliże starcia i posiłki same włączają się do akcji.

U dołu:
**Takiej falandze mało co się oprze.**

## Artefakty i technologia

Na polu walki dość często znajdziecie rozmaite artefakty, czyli pozostałości dawnej (sprzed wojny nuklearnej) technologii. Ich analiza umożliwia rozwój naszego potencjału technicznego (czyli mamy tu kolejny stary-ale-jary chwyt rodem jeszcze z pierwszego X-Comu). Czasem będzie to nowy rodzaj uzbrojenia, czy np. napędu, czasem tylko upgrade starszego systemu. (Te dokonuje się automatycznie u wszystkich jednostek posiadających wcześniejszą wersję danej technologii, zaraz po zakończeniu badań). Niekiedy zaś będzie to coś większego, przełomowego, co ogólnie pchnie naprzód całą naszą technologię, umożliwiając np. stworzenie zupełnie nowych systemów broni i struktur. Ogółem „drzewko" technologiczne zawiera około 400 pozycji (wszystkie pięknie opisane w specjalnej encyklopedii, choć naturalnie to my ją stopniowo zapełniamy, nie ma lekko!).

## Jak gramy?

Gra oferuje tutorial, ponad 20 misji w trybie fast oraz 3 kampanie rozgrywane w odmiennych sceneriach (Western Desert, Urban Devastation, Rocky Mountain Breakdown). Tu jednak czeka nas pewna przykra niespodzianka. Aby zagrać w dodatkowe kampanie, trzeba... przejść poprzednią. Jeśli więc utkwicie na pierwszej - o drugiej możecie zapomnieć (i następnej też!). Aha, w kampanii znalazłem znów coś ciekawego (nawet nie wiem, skąd wzięto źródło inspiracji - czyżby oryginalny pomysł twórców Warzone?!). Powiedzcie - co rozumiemy przez pojęcie kampania? Ano: cykl kolejnych misji, z których kolejna wynika z poprzedniej, prawda? A co to oznacza w RTSach? Zwykle to, że po przejściu misji X, jesteśmy raczeni komunikatem „well done" i przenoszeni do misji X+1. To z kolei oznacza budowanie od podstaw bazy (co prawda dysponujemy już wcześniej zdobytą technologią) i produkcję nowych - niedoświadczonych - oddziałów. Tu jest inaczej! Otóż zwykle kolejna misja kampanii dzieje się na tej samej (lub pobliskiej albo poszerzonej o dodatkowe lokacje) planszy; co więcej, zachowane jest status quo poprzedniego zadania. Co oznacza, że MAMY TO WSZYSTKO, CZYM DYSPONOWALIŚMY W POPRZEDNIEJ MISJI. Tj. jeśli mieliśmy tam 100 oddziałów - mamy je i tutaj. Jeśli tam rozpoczęliśmy wznoszenie jakiejś budowli - będzie ona nadal konstruowana w tej misji itp. Prawda, że to coś pięknego?

Jednak ci najbardziej wprawieni RTSowcy mogą teraz powiedzieć - *„wcale nie! Bo jeśli szybko naprodukujemy masę oddziałów w poprzednich misjach, to (jeśli komputer tego nie przewidział), bez problemu ukończymy kolejne zadania, mając ciągle miażdżącą przewagę liczebną. Natomiast jeśli stanie się odwrotnie (komputer założył, że mamy dużo oddziałów, a my nie mamy), to z kolei nie ma większej szansy przejścia takiej misji, bo komputer zmiażdży nas, zanim się odpowiednio rozbudujemy!"*.

Spoko. Autorzy przewidzieli i to. Po pierwsze przewaga ilościowa to nie wszystko: Irak miał więcej czołgów niż USA w czasie Pustynnej Burzy i co mu to dało? Zawsze można przewagę wroga skompensować dużo mniej licznymi, ale nowszymi oddziałami, specjalizowanymi w niszczeniu standardowego dla n-pla oddziału. Po drugie: całkiem sporo misji polega na tym, że pojawia się transportowiec, mający dość niewielką ładowność, i zabiera wyznaczone przez nas jednostki do innego sektora, celem desantu czy np. odbicia jakiegoś artefaktu z rąk wroga. I nic nam po naszej przewadze liczebnej, ponieważ nie dość, że mamy do dyspozycji tylko te 10 jednostek, to jeszcze (złośliwie!) komputer daje nam limit czasu na wykonanie zadania! (Na szczęście zwykle dość spory.) Cały urok takiej misji polega na precyzyjnym skonstruowaniu składu naszego zespołu „szybkiego reagowania" (jednostki zwiadowcze, naprawcze, posiadające dalekosiężną broń, czy dużą mobilność). Zatem bez obaw, emocji nie braknie!

### Hierarchia

| Stopień | Zniszczeni wrogowie |
|---|---|
| Rookie (nowicjusz) | 0-4 |
| Green (rekrut) | 5-8 |
| Trained (przeszkolony) | 9-16 |
| Regular (wyszkolony) | 17-32 |
| Professional (zawodowiec) | 33-64 |
| Veteran (weteran) | 65-128 |
| Elite (wiarus) | 129-256 |
| Special (komandos) | 257-512 |
| Hero (bohater) | 512+ |

### Multiplayer

Tego też braknąć nie mogło. Internet, sieć lokalna 2-8 graczy, kilka typów rozgrywki. Z ciekawostek wspomnę tu o opcji skirmish, czyli o czymś w rodzaju deathmatchu z generowanymi przez komputer graczami, w który mogą grać ludzie nie mający możliwości gry w prawdziwej sieci. Wszelako sami autorzy sugerują, że tę opcję należy traktować raczej jako trening przed realnym multiplayerem.

### Przykładowy rozwój jednej z technologii

MACHINE GUN
- Harden MG Bullets
  - MG Guard Tower (koniec)
  - Light Cannon (koniec)
  - APDSB Bullets
    - MK2 (koniec)
    - Twin MG
      - Heavy MG
        - Heavy MG Hardpoint

### Oczy i uszy w ruch

O ile B&B był klasycznym RTSem w 2D, Warzone 2100 idzie dużo bardziej do przodu. Nie dość, że wszystko jest w 3D, to jeszcze engine przypomina mi bardzo... Myth 2. Sami zresztą zobaczycie, systemy obsługi mapy (scrolling, zoomowanie, zmiany punktu widzenia kamery itd.) są naprawdę bardzo, bardzo podobne. No cóż, dzięki temu przynajmniej nie trzeba od zera uczyć się obsługi. :) Gra wykorzystuje dopalacze grafiki (ale i działa bez nich), co zasadniczo widoczne jest głównie przy prowadzeniu ognia i jego skutkach (eksplozje itd.), choć należy też docenić klasyczne już rozmycie pikselków w teksturach otoczenia. Warto też pochwalić sporą ilość widocznych na ekranie detali.

Nie mam zastrzeżeń do oprawy dźwiękowej (choć o głębę nie rzuca), zaś o muzyce ciężko mi coś konkretnego powiedzieć, ponieważ trudno mi sobie w ogóle przypomnieć, by w grze było coś takiego. No cóż, ktoś powiedział kiedyś, że dobra muzyka filmowa to taka, której nie słychać - z czym się nie zgadzam, a wszyscy fani Star Wars mi przytakną. Dlatego sprawdziłem CD spod playera. Faktycznie, jest parę audiotracków, nawet całkiem przyjemnej jakości, choć szkoda, że tak niewiele, bo zdaje się, że... dwa. Nie ruszyły mnie natomiast filmiki video. Jest ich sporo (praktycznie cały drugi CD to magazyn rozmaitych sekwencji, a i na pierwszym zajmują sporo miejsca). Lecz niestety, tutaj wyraźnie ktoś poszedł na ilość, nie jakość. Powiedzmy sobie szczerze - bez nich gra nic by nie straciła (może poza drugim CD).

Obsługa - hm, zasadniczo jest prosta, choć jednak wymaga nieco wprawy, a lektura wszystkich możliwych, a dostępnych w grze „hot-keys" może przyprawić o lekką migrenę. Z całą odpowiedzialnością mogę jednak stwierdzić, że myszka + kilka podstawowych skrótów klawiszowych (centrowanie obrazu, wejście do danej struktury, celem np. produkcji oddziałów) w pełni wystarcza, by można było wygrać kilka pierwszych misji (choć raczej na niższym poziomie trudności i z niezbyt szybkim tempem gry; oba parametry można regulować wedle woli). W czasie tychże możemy stopniowo poznawać bardziej złożone sekwencje klawiszy. W sumie - sterowanie jest bardziej złożone niż norma przewiduje, ale nie popadnięto w przesadę.

### OpiniaZone

Hm - jestem mile zaskoczony; gra jest lepsza niż na to początkowo wyglądała, a przecież początkowe wrażenia wcale nie były negatywne! Mimo dość licznych pożyczek, robi wrażenie gry mocno przemyślanej, a nie chaotycznego kolażu cudzych idei, i porządne przetestowanej. Nie jest też pozbawiona oryginalności. Lubisz KKND, Myth2, C&C? Zatem polubisz i Warzone 2100. Osobiście jednak polecam grę na akcelerowanym sprzęcie.

DEMO NA CD 02/99

**Plusy:**
- 2400 możliwych do stworzenia jednostek
- możliwość projektowania oddziałów
- 400 technologii
- full 3D
- kilka ciekawych, a rzadko spotykanych rozwiązań (niezależne fabryki, „dziedziczenie" budowli i oddziałów w obrębie kolejnych misji kampanii itp.)
- ogólne wrażenia
- AI w grze

**Minusy:**
- dodatkowe kampanie tylko po wygraniu poprzedniej
- kiepskawe filmiki video
- save tylko na końcu misji
- ten drugi CD jest właściwie niepotrzebny...
- nie ma możliwości zdefiniowania kolejki budynków do budowania
- akcelerator jednak nader mile widziany

Ocena: 8

Producent: Pumpkin Studios/Eidos

Wymagania: P166, 32 Mb Ram, Win95/98, SVGA 2 Mb, CDx4, DirectX 6.0

Dystrybutor: Mirage tel.(022) 6179321

Internet: http://www.pumkin.co.uk

INFO

# Bird Hunting Upland Edition

## Bażant na dziko raz!

**Niełatwo mi orzec, co właściwie kierowało twórcami gry Big Hunting Upland Edition, bo rzecz jest zrobiona profesjonalnie, ale... Wątpliwości moje budzi zestawienie sponsorów, wśród których są amerykańskie stowarzyszenia Pheasants Forever i Federal Ammunition, a grę zrobiła firma Sunstorm Interactive. Dwie pierwsze to jak ogień i woda, bo jedna to stowarzyszenie miłośników bażantów, którego członkowie dbają o to, by kilka gatunków amerykańskich bażantów miało gdzie żyć, drugie zaś łączy producentów amunicji myśliwskiej. Alians niezwykły i nie bardzo umiem wyjaśnić sobie jego genezę.**

U góry: Niewinne ofiary

U dołu: Mordercza broń

### El General Magnifico

Cóż, potraktujcie moje wynurzenia jak wyznania neofity polowań. Nigdy wcześniej nie polowałem na ptaki, a przyszło mi oceniać grę, której treścią jest właśnie polowanie na bażanty. Co prawda ktoś może przytomnie zauważyć, że przeciętny gracz też na przykład raczej nie zasiada za sterami kosmicznego myśliwca, co mu wcale nie przeszkadza świetnie się bawić, grając np. w X-Winga. Owszem, ale w tym właśnie sęk, że gry komputerowe pozwalają nam się wcielić w postać, której raczej szans kreować poza marzeniami nie mamy. Stąd (po części) popularność gier na kompa, które pomagają sięgnąć poza granice wyobraźni... i w tym sensie komputer oraz autorzy gier dostarczają nam tylko pożywki do marzeń. Rzecz w tym, że możliwość zapolowania na bażanty nie jest znów tak niedostępna. Bażantów ci u nas nie brak, tereny łowieckie są, różnego rodzaju broń palną można sobie kupić w sklepach z morderczym wyposażeniem, pies też nie takie znów cudo, więc nie umiem rzec, po kiego czorta instalować grę na komputerze? Ale cóż, mam grę, to czemu nie spróbować?

Instalacja przebiegła sprawnie, a ja myślałem podczas jej trwania, że przecież polowanie polega na dreszczyku emocji, kto kogo... ptak zna teren, jest u siebie, może szybko przemieszczać się z miejsca na miejsce, a natura wyposażyła go zmysłami lepszymi niż mnie. Co prawda człowiek już dość dawno nauczył się niwelować tę przewagę, zawiązując przymierze z Psem, jak o tym zabawnie napisał Kipling w „Takich sobie bajeczkach". A więc chytrość przeciwko chytrości. Męska zabawa... przygoda... chłodny, rześki wiatr dmący w twarz, woń dymu z ogniska, kubek gorącej herbaty (albo czegoś mocniejszego, dzięki czemu łatwiej znosić przeciwności losu). I gdzież to wszystko podczas gry komputerowej? Idiotyzm! Tak myślałem...

No i uruchomiłem grę. Trzeba przyznać, że twórcy zadbali o realizm. Przed wyruszeniem na łowy trzeba wybrać psa (a masz do wyboru kilka ras charakteryzujących się rozmaitymi zaletami), potem dobierasz broń (taką, jaką zwykle możesz nabyć w sklepie z artykułami myśliwskimi), rozmaitą amunicję zależną od preferencji, dodatkowe wyposażenie (ciepłe okrycie, długie, nieprzemakalne buty, gwizdek na psa - możesz nawet wyposażyć ogara w radionamiernik, dzięki któremu zawsze będziesz wiedział, gdzie go wcięło) i kilka innych drobiazgów. Tak wyposażony udajesz się na łowy.

Tu też pełny realizm. Nie jest tak, że pies lata jak idiota, płosząc stada ptaków, a ty grzejesz do nich jak do rzutków i dokonujesz straszliwej rzezi ekologicznej. Puszczasz psa i idziesz za nim. Skradasz się powoli, aż wreszcie pies ci wystawia ptactwo, które zrywa się do lotu, a ty... Cholera! Zapomniałem załadować. No dobra, nabój w lufę! I znów... zaraz, gdzie podział się pies! No tak, pogonił za ptactwem. Przywołać go. I znów w trop. Ptaki w górę! Babach! Pudło... kurczę, dlaczego nie mam nieograniczonego zapasu amunicji! No nic, znów załadujmy... I za pieskiem... idziemy... idziemy... nic... nic... co jest? Pewnie wypłoszyliśmy ptactwo. Trzeba zmienić miejsce. Po kilkunastu minutach żmudnej wędrówki przez step znów widzimy jakieś zarośla... No, piesku, do dzieła... O! Poszły w lot! Babach! Jeden jakby się zachwiał w powietrzu! Za nim... Gdzież to durne psisko?

Wracamy z polowania z kwitkiem. Może wybierzmy innego psa. O, ten ma chyba lepszy węch. I broń - niech będzie z większym rozrzutem, i grubszy kaliber (ale za to nie jest tak donośna). Może nadrobi skutecznością? W las! Możemy też potrenować na strzelnicy, waląc po prostu do rzutków. A potrenować trzeba, bo broń myśliwska nie ma przyrządów celowniczych i celność zależy od ćwiczeń. Twórcy gry zadbali też o to, by gracz nie nużył się, polując stale w tym samym terenie - mamy do wyboru kilkanaście środowisk i rozmaite pory dnia (i roku), co powoduje, że scenerią polowań możemy zmieniać niemal do woli. Grafika jest opracowana bardzo starannie i realistycznie, a dźwięki wprawdzie nie powalają z nóg (znów ukłon w stronę realizmu - na polowaniu nie słyszymy muzyczki, tylko szczekanie psa, odgłosy dziczy i trzepot skrzydeł spłoszonego ptactwa), ale opracowano je niezwykle starannie. W sumie mimo początkowych zastrzeżeń siedziałem przy grze kilka godzin bez przerwy, wcale nie wyczerpując wszystkich jej możliwości. Zabawa okazała się zaskakująco wciągająca, mimo faktu, iż do prawdziwych łowów ma się tak jak obejrzenie „gorącego" filmu ma się do łamiącego szóste przykazanie i wyczerpującego znamiona kilku przestępstw spotkania z dziewczyną.

Mam tylko jedno zastrzeżenie... Uruchomiłem grę na swoim sprzęcie w domu - a mam PII 266, z kartą graficzną 4MB plus wspomaganie Voodoo 2 MB... I wiecie co? Wcale nie chodziła za płynnie. Obraz skacze, a myśliwy pokonuje teren w tempie ciężarnej żółwicy na prochach. To jaki sprzęt trzeba mieć, by chodziła płynnie? ■

**Plusy:**
- staranne opracowanie graficzne i dźwiękowe
- walory edukacyjne...

**Minusy:**
- spore wymagania sprzętowe
- niezbyt wysoka grywalność

**Ocena: 6**

**INFO**

| | |
|---|---|
| CD-ACTION | **Producent:** Sunstorm Interactive |
| **Wymagania:** P166, Win 95/98, 32MB RAM, 8X CD-ROM | **Dystrybutor:** Sunstorm Interactive |
| **Internet:** http://www.sunstorm.net | |

# Starsiege

## Trzecie oblężenie

**W temacie symulacji walk wielkich robotów na dłużej zagościły jedynie trzy serie. Na pierwszym miejscu plasuje się tutaj moim skromnym zdaniem Mechwarrior 2 wraz z dodatkami, drugie zajmuje cykl Earthsiege'ów, a trzecie świat Heavy Gearа. Klasyfikację tę oczekują jednak obecnie poważne zmiany, bo wszyscy trzej konkurenci przygotowują właśnie do szturmu swe najnowsze wcielenia. Zanosi się więc na ostre starcia fanów, ale na razie, jako że na pole walki dotarł jedynie Starsiege, mamy jeszcze względny spokój.**

ALLOR

Dzięki temu otrzymujemy bardzo pożądaną możliwość spokojnego przyjrzenia się zmianom wprowadzanym na rynku przez nową generację symulatorów istot metalowo-dwunożnych. Wprawdzie ich przedsmak dawały wypuszczane przez Dynamixa co pewien czas na Sieci wersje testowe, ale umożliwiały one niestety jedynie walkę z innymi żywymi osobnikami, co bardzo drastycznie zawężało krąg odbiorców - przynajmniej w naszym kraju. To zresztą nie wszystko, bo co innego wersje testowe, a co innego krążki z wersją pełną, która to przecież ostatecznie ląduje w pudełkach. Ostatecznie nie ma się jednak czym przejmować, bo w końcu srebrne talerze dostaliśmy, a po krótkiej chwili gra bez problemów rozgościła się na twardym dysku, zostawiając na Pulpicie skrót do swego świata. Nie pozostało mi więc nic innego, jak podłączyć urządzenia sterownicze, łącznie ze specjalnie na tę okazję ściągniętą programowalną przepustnicą z wbudowanym orczykiem, i dwukrotne klepnięcie myszki w wypukłość po lewej stronie ogonka. Pierwsze wrażenie jest całkiem przyjemne, a opowieść snuta niewinnym, dziewczęcym głosem od razu nastraja do głębszego wciągnięcia się w przedstawiony w grze świat. Ucieszy on zresztą nie tylko fanów poprzednich oblężeń, gdyż, mimo iż dość mocno do nich nawiązuje, to tamte wydarzenia stanowią jedynie tło historyczne, o którym w dodatku bardzo wielu ludzkich mieszkańców naszego układu słonecznego zwyczajnie zapomniało. A był to wielki błąd, bo pierwsza stworzona przez rodzaj ludzki sztuczna inteligencja ponownie szykuje się do uderzenia... Na początku jednak nic nadchodzącego nieszczęścia nie zwiastuje, a Imperium ma dużo większe problemy niż jakaś tam niepewna inwazja Cybridów - bunt kolonistów na Marsie.

W takim momencie rozpoczyna się nasze, czyli graczy, wejście w świat gry. Wcielamy się bowiem w postać jednego z marsjańskich buntowników, na tyle przy tym dobrego, że lądujemy za sterami herca, czyli Siege'owego odpowiednika mechów tudzież innych wielkich robotów. Mimo teoretycznie bardzo nierównych szans: z jednej strony obejmujące prawie cały Układ Słoneczny Imperium, a z drugiej niezbyt liczne zastępy buntowników, wcale nie jest tak źle. Rebelianci mają bowiem dostęp do bardzo dziwnej, a przy tym bardzo dobrej technologii obcych, dzięki której są w stanie przejść do ataku, a ostatecznie nawet rozbić siły policyjne stacjonujące na powierzchni czerwonej planety. Nie wszystko jednak prezentuje się równie dobrze, jak historia. Wiadomo - kontakt z nową grą dobrze jest zacząć od jakiegoś tutoriala, a akurat w przypadku Starsiege'a nawyk ten zaoszczędza całą masę kłopotów. Przede wszystkim ze sterowaniem... Jest to bowiem największa porażka twórców, gdyż przy standardowym przy takich tytułach ustawieniu na joystick i przepustnicę grać się po prostu nie da. Właściwie to nie da się grać na niczym innym niż duet klawiatura plus myszka. A przecież jest to chyba symulator, a nie zwykła strzelanka FPP! Już nawet poprzednie części tego cyklu były pod tym względem o niebo lepsze, nie wspominając nawet o takim MechWarriorze 2. Cóż, zapowiadało się nie najlepiej i to pomimo widoków, które się z kabiny roztaczały. Taaa, pod tym względem mamy bowiem do czynienia z nieomal arcydziełem, przynajmniej jeżeli chodzi o odwzorowanie terenu. Pofałdowane wzniesienia, głębokie wąwozy przecinające łańcuchy górskie wraz z

DEMO NA CD 10/98 ACTION

**Plusy:**
- perfekcyjna grafika
- niezgorsza historia
- szczegółowość świata
- duże możliwości konfiguracji herców
- bardzo duże możliwości konfiguracyjne

**Minusy:**
- sposób podawania informacji
- inteligencja wrogów
- niezbyt niewygodne sterowanie
- słabiutkie zbalansowanie pojazdów
- duże uproszczenia względem poprzednich części

Ocena: 7+

poczuciem ogromu całości robią wrażenie wręcz niesamowite! Po prostu najlepiej modelowany otwarty teren, jaki do tej pory było mi dane oglądać. Także i występujące w terenie modele, czy to zabudowań, czy też innych pojazdów robią całkiem pozytywne wrażenie, choć już nie tak oszołamiające, jak zwyczajna, wydawałoby się, ziemia. W tym jednak tkwi cały kruczek - jest ona po prostu tak realistyczna, że... ech, po prostu brak słów. A reszta jest już tylko bardzo dobra.

U góry:
**Grafika prezentuje się wspaniale, szkoda jednak że nie wszystkie zmiany są równie pożądane.**

Ale to nie wyczerpuje jeszcze wrażeń, jakich dostarcza tutorial. Niezbyt miłych dostarcza choćby samo rozglądanie się po otaczającym nas terenie. Jak to możliwe, skoro przed chwilą rozpływałem się nad nim w zachwycie? Ano jak najbardziej, bo nie chodzi o to co widać, a jak. Myszka służy bowiem nie tyle do obracania torsem naszego Herca, jak to miało miejsce w poprzednich wcieleniach Oblężeń czy MechWarriorów (i jest zdecydowanie bardziej naturalnym sposobem kierowania ogniem kilkunastu zamontowanych na zewnętrznym pancerzu systemów uzbrojenia), a do rozglądania się po kabinie. Owszem, przez cały czas za naszym wzrokiem podąża celownik, ale to niezupełnie to samo. Obecnie bowiem każda z broni naprowadza się samodzielnie, co wprawdzie z jednej strony umożliwia koncentrowanie ognia w jednym punkcie (gdy ma się zamontowany odpowiednio zaawansowany komputer celowniczy), ale z drugiej - praktycznie uniemożliwia jakąś sensowną walkę kołowo-boczną. Większość uzbrojenia ma bowiem zbyt małe na takie coś strefy rażenia, a zabawa polową uzbrojenia mija się z celem.

Po zakończonym tutorialu przechodzi się na pole walki, a właściwie wybiera jedną z dwóch dostępnych w grze kampanii. Pierwsza i łatwiejsza opowiada o dziejach ludzkości od początków buntu na Marsie do wysłania w przestrzeń arki (bo Cybridów jest po prostu zbyt wielu, nawet dla praktycznie zamienionej w fortecę Ziemi) i ostatnich zrywów osób nie zabranych w arkach. W drugiej, dużo trudniejszej, stajemy natomiast po stronie Cybridów, by dowieść swej wyższości nad stwórcą. Obydwie kampanie to w sumie około czterdziestu misji czekających na graczy preferujących grę solo. Można oczywiście wybrać się także na rozgrywki sieciowe, dostępna jest bowiem większość typowych trybów takich rozgrywek, ale niestety jedna mała rzecz dość negatywnie wpływa na ten rodzaj zabawy - bardzo słabe zbalansowanie dostępnych w grze jednostek. W momencie gdy udostępnione są wszystkie pojazdy i cała broń, jedynym sensownym wyjściem jest bowiem wzięcie jak najcięższego Herca i załadowanie na niego najcięższego dostępnego uzbrojenia. Do tego oczywiście odpowiedni pancerz, osłony, dodatki... wszystko, a przynajmniej większość, załaduje się bez większych problemów. W normalnym wypadku po takim czymś zasiedlibyśmy jednak za sterami dwunożnych żółwi, ale nie w Starsiege. Dzięki zaawansowanym silnikom szybkość naszego cuda będzie tylko nieznacznie mniejsza, niż jakiegoś małego, lekkiego kurczaczka, który w dodatku zginie, nawet nie zarysowawszy nam pancerza...

Wróćmy jednak do gry solo, gdyż tam akurat jakichś problemów ze zbyt przepakowanymi wrogami na szczęście nie ma (sami zresztą także jesteśmy ograniczeni w dostępie do arsenału), więc jest niby ok. Przynajmniej jeżeli nie graliśmy wcześniej w poprzednie części Oblężenia. W przeciwnym bowiem wypadku ze smutkiem odkryjemy, że z wszechobecnych wcześniej opcji budowania czy to nowych Herców, czy też ich uzbrojenia praktycznie nic nie zostało! Obydwie te rzeczy są wprawdzie ściśle limitowane, ale jest to limit odgórnie narzucony i nie mamy na niego najmniejszego wpływu... Na szczęście nadal mamy pełną kontrolę nad wyposażeniem zarówno naszego pojazdu, jak i tych należących do pozostałych członków naszego squadu. Ba, ich także możemy dowolnie rekrutować i zwalniać, a poza tym zdobywają oni w walce doświadczenie! Z tego też powodu nawet słabiutcy piloci dostępni na samiuteńkim początku stają się z czasem postrachem wroga. A co do samych pojazdów (zamiast których czasami używałem do tej pory wyrazu „Herc"), to takie uogólnienie występuje w tym artykule nie bez powodu. Bić się możemy bowiem nie tylko z czegoś chodzącego, ale także i jeżdżącego, a właściwie sunącego nad ziemią - czyli czołgów. Zrezygnowano niestety z obecnych poprzednio pojazdów latających, a prawdę powiedziawszy czołgowa ich rekompensata jest pocieszeniem bardzo słabym.

W sumie Starsiege jest więc tytułem dość nierównym. Z jednej bowiem strony mamy bardzo ładną grafikę, wciągającą historię i rozbudowany świat, który powoli zbliża się rozmachem do tego, co leży u podstaw MechWarriora czy HeavyGeara, ale z drugiej... Wprowadzono po prostu zbyt wiele udziwnień, które miast pomagać w dotarciu na szczyt, zadanie to właściwie uniemożliwiają. A przecież, gdyby połączyć obecną oprawę z podstawami wprowadzonymi w części drugiej (czyli budową własnych sił, pojazdami latającymi, dbaniem o jak najmniej destruktywne rozwalanie wrogów - by ich szczątki nadawały się do przetworzenia), mielibyśmy praktycznie pewnego kandydata na nowego króla tego rodzaju symulacji. A tak Starsiege, mimo iż nadal jest to tytuł warty zobaczenia i spędzenia paru chwil sam na sam, z walki o palmę pierwszeństwa niestety odpada...

PS. W Polsce Starsiege będzie sprzedawany łącznie ze Starsiege Tribes, czyli drugim tytułem osadzonym w świecie Starsiege, ale przeznaczonym do rozgrywki czysto sieciowej - i zbierający za jej implementację bardzo pochlebne oceny - no i nastawionym na walkę pieszo, a nie za sterami wielkich maszyn. A takie zestawienie, jeżeli będzie sprzedawane w cenie jednego, zasługuje na jeden dodatkowy punkcik. ■

CD-ACTION

**Producent:** Dynamix / Sierra On-Line

**Wymagania:** W95/98, NT4.0 z SP4, P166 i 32MB RAM, P200, CD-ROM x4

**Dystrybutor:** Optimus SA tel. (018) 4440562

**Internet:** http://www.starsiege.com

INFO

# Monkey Island Bounty Pack

## Czyli trzy w jednym...

**Niekiedy zaglądam do sklepów, gdzie pysznią się pudełka z grami komputerowymi i myślę sobie, jak dobrze mają dziś gracze... w zasadzie każda prawie gra (może z wyjątkiem tych z Dalekiego Wschodu) pojawia się u nas z kilkutygodniowym tylko opóźnieniem, a czasami i bez niego - premiery światowe odbywają się jednocześnie z polskimi. Nie tak to drzewiej bywało.**

EL GENERAL MAGNIFICO

Kompa mam od lat bez mała dziesięciu (była to kiedyś oszałamiająco szybka maszyna XT taktowana zegarem 6MHz!) i pamiętam, że w tych zamierzchłych czasach jedynym źródłem gier była giełda, gdzie królowali piraci. Wtedy zresztą (jak się inteligentnie tłumaczą niektórzy dzisiejsi tytani) nie było to piractwem, ponieważ mocno kulejące, zostawione nam w spadku po PRL ustawodawstwo nie przewidywało, że własnością może być np. program komputerowy. Co nie jest zabronione, jest dozwolone... No, w ten sposób tłumaczył się i Bagsik. Chcę tylko rzec, że niekiedy zgrzytałem zębami jak hrabia Ugolino (Dante, Bosk. Kom. Piekł.), kiedy w zagranicznych czasopismach czytałem o wspaniałych grach, a ja mogłem je tylko oglądać w wersjach mocno okrojonych, zniekształconych niekiedy dwudziestokrotnym kopiowaniem i archiwizacją... Kiedy na ten przykład kupiłem sobie niedawno Monkey Island III, pomyślałem rzewnie, że chętnie bym sobie kupił wcześniejsze wersje... Pierwszą nawet udało mi się dostać za całkiem przyzwoitą cenę - firma Mirage wydała ją w serii Klasyki... Ale co z tego... Nie mogłem nigdzie dostać drugiej części niesłychanych przygód Guybrusha Treepwooda, awanturnika, paliwody i świszczypały.

I oto pojawił się Monkey Island Bounty Pack, na którym Lucas Arts wydał wszystkie trzy części przygód i starć mojego ulubionego bohatera ze straszliwym piratem, mistrzem voodo, upiornym Le Chuckiem. Powitałem go, stękając z zachwytu. Osobiście uważam ten właśnie cykl Lucas Arts za przygodówkę wszechczasów - choć może trzeba by rozdzielić pierwsze miejsca pomiędzy „Monkey Island" i „Indianę Jonesa". Cykl Karaibski uważam za nieco lepszy - głównie za sprawą niezwykłego scenariusza Rona Gilberta, który tworzył dwie pierwsze części i na tak zakręcone poczucie humoru, że można by nim chyba otwierać butelki. Wszystkie trzy części były swoistymi wydarzeniami, ponieważ jednak „trójce" poświęcono już sporą recenzję, kiedy się pokazała na polskim rynku, pozwólcie, że się skupię na dwu pierwszych. Oczywiście, trzeba na nie patrzeć przez pryzmat ich czasów. A wtedy... wierzcie mi, były wydarzeniem! Tym, co nie wiedzą, w czym rzecz, i tym, którzy kompy nabyli niedawno i nazwa Monkey Island niewiele im mówi, przypomnę, że wszystkie trzy gry są przygodówkami, w których bohaterem jest młodzieniec o imieniu Guybrush Treepwood (posiadacz takiego imienia i nazwiska musi mieć charakter, jakim można by kuć konie), który chce zostać piratem. We wszystkich „odcinkach" jego wrogiem jest upiorny, piracki kapitan LeChuck, który zwąchał się kiedyś z diabłem i teraz dowodzi statkiem upiorów i zombie. Całość jest godna uwagi, choćby z tego względu, że można by - na przykład - zobaczyć, jak się rozwijały możliwości graficzne kompa. Część pierwsza może razić dzisiejszego wyrafinowanego smakosza... ale i tak jest zrobiona doskonale i jej twórcy nie mają się czego wstydzić. Ma zresztą świetnie zrobioną muzykę, bo w tej właśnie grze chyba po raz pierwszy zaangażowano muzyków, którzy nagrali niezwykle czepliwą ścieżkę dźwiękową, jakiej i dzisiaj w wielu grach ze świecą by szukać. Część druga zasługuje moim zdaniem na uwagę dlatego, że jest to PRZYGODÓWKA WSZECHCZASÓW! Dokładnie tak. Grając w Monkey Island II, miałem chyba najwięcej uciechy, od czasu, kiedy widziałem, jak dziadkowi broda się wkręciła w wyżymaczkę. Grywalność tego niewielkiego w końcu (około 20MB) programu była oszałamiająca... spędziłem ładnych parę tygodni nad klawiaturą, a niektóre zagadki (np. słynne „Użyj małpy na pompie"... - Dlaczego małpy? Bo trzeba było odkręcić zawór, by uruchomić pompę, a po angielsku klucz nastawny to „Monkey Wrench" - małpi klucz) pamiętam do dzisiaj. Był to totalny odjazd... a przyjemność zakłócał mi fakt, że gra się w niektórych miejscach ordynarnie wieszała - co zawdzięczałem pewnie temu, że była to pewnie trzydziesta któraś z kolei kopia kopii. I oto nareszcie mogę sobie pograć jak panisko! Wiecie co? Mimo faktu, że od jej premiery upłynęło w Wiśle i Odrze wody na kilka sporych powodzi, grało mi się równie przyjemnie, jak kiedyś! A nawet przyjemniej! Zważcie przy tym, robaczki, że właściwie kupiłem cały Pack dla jednej tylko gry - bo dwie pierwsze już miałem oryginalne! Ale nie uważam, żebym stracił... Warto.

Jedno niewielkie zastrzeżenie. Aby w pełni rozkoszować się przewrotnymi dowcipami i dialogami, trzeba - niestety - dość dobrze znać lenglydż. W przeciwnym wypadku stracicie trzy czwarte uciechy. Gdyby jakiś dystrybutor zechciał rzecz spolszczyć... małe są na to szanse... Ale nie traćmy nadziei. Gorąco polecam. Monkey Island Bounty Pack to jest to! Zafunduj sobie odrobinę luksusu i kup wszystkie trzy, oryginalne kompakty - z pewnością nie pożałujesz! ■

CD-ACTION

**Producent:** Lucas Arts

**Wymagania:** P60, 16 MB RAM, CD ROM x 4, Win 95, karta muzyczna

**Dystrybutor:** L.E.M. tel. (022) 6428165

**Internet:** http://www.lucasarts.com

# Heroes of Might and Magic 3

poradnik

**Gra Heroes of Might and Magic II cechowała się niezwykle łatwą obsługą. Już po kilku godzinach spędzonych przy komputerze gracz mógł poznać większość aspektów rozgrywki. Była to jedna z największych zalet HoMaM2. Jednak mimo to, iż gra była nieskomplikowana, wyłonita się grupa graczy, która nigdy w nią nie przegrywała. Ta sytuacja na pewno powtórzy się z trzecią częścią tego dzieła. Jeśli chcesz należeć do elity, nie wiedzieć, co to przegrana - uważnie zapoznaj się z tym tekstem.**

ARTUR FISH OKOŃ

### Jak zostać bohaterem?

W dawnych czasach sytuacja była prosta: kupowało się konia, zatrudniało giermka i zabijało smoka. W nagrodę dostawało się piękną dziewicę i pół królestwa. U schyłku wieku XX może wystąpić mały problem - skąd wziąć smoka (o dziewicę też trudno:))? Kandydaci na bohaterów mogą jednak wyposażyć się w komputery i za pomocą gry HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 rozpocząć drogę do sławy.

### Od czego zacząć?

Na samym początku czeka nas trudne zadanie: po jakiej stronie rozpoczniemy walkę. Dobry wybór zagwarantuje nam już od początku znaczną przewagę nad przeciwnikiem. Wybór ten jest sprawą strasznie indywidualną, wszystkie strony posiadają jakieś wady i zalety, które ukazują się dopiero po wielogodzinnych rozgrywkach. Mam nadzieję, że kilka zestawień, które tu przedstawię znacznie ułatwi wam podjęcie tej trudnej decyzji.

### Podział miast

- **Castle (Cleric, Knight):** 2 jednostki strzelające, 2 latające, 1 szybka jednostka(speed powyżej 10), najważniejsze surowce: ORE, WOOD
- **Rampart (Druid, Ranger):** 1 strzelająca, 2 latające, 2 szybkie jednostki, CRYSTAL
- **Tower (Wizard, Alchemist):** 3 strzelające, 1 latająca, 2 szybkie jednostki, ORE, GEM
- **Inferno (Heretic, Demoniac):** 1 strzelająca, 2 latające, 2 szybkie jednostki, ORE, MERCURY
- **Necropolis (Necromancer, Death Knight):** 1 strzelająca, 2 latające, 1 szybka jednostka, ORE, SULFR
- **Dungeon (Warlock, Overlord):** 2 strzelające, 3 latające, 2 szybkie jednostki, ORE, SULFR
- **Stronghold (Battle Mage, Barbarian):** 1 strzelająca, 1 latająca, 1 szybka jednostka, WOOD, CRYSTAL
- **Fortress (Witch, Beastmaster):** 1 strzelająca, 1 latająca, 2 szybkie jednostki, WOOD

- Jednostki strzelające umożliwiają nam wygrywanie pojedynków bez strat własnych, latające ułatwiają zdobywanie zamków, a szybkie mogą błyskawicznie zniszczyć (lub przynajmniej zablokować) wrogie jednostki strzelające.

### Podział bohaterów

Do wyboru mamy 16 rodzajów bohaterów. To, który z nich najlepiej będzie nam pasował, zależy od naszego stylu gry. Każdemu inaczej podczas walki przyrastają współczynniki. Doskonale ilustruje to ta tabela:

| Rodzaj bohatera i poziom | Att | Def | Pwr | Knw |
|---|---|---|---|---|
| Alchemist 2-9 | 30% | 30% | 20% | 20% |
| Alchemist 10+ | 30% | 30% | 20% | 20% |
| Barbarian 2-9 | 55% | 35% | 5% | 5% |
| Barbarian 10+ | 30% | 30% | 20% | 20% |
| Battle Mage 2-9 | 30% | 20% | 25% | 25% |
| Battle Mage 10+ | 25% | 25% | 25% | 25% |
| Beastmaster 2-9 | 30% | 60% | 5% | 5% |
| Beastmaster 10+ | 30% | 30% | 20% | 20% |
| Cleric 2-9 | 20% | 15% | 30% | 35% |
| Cleric 10+ | 20% | 20% | 30% | 30% |
| Death Knight 2-9 | 30% | 25% | 20% | 25% |
| Death Knight 10+ | 25% | 25% | 25% | 25% |
| Demoniac 2-9 | 30% | 30% | 20% | 20% |
| Demoniac 10+ | 20% | 20% | 30% | 30% |
| Druid 2-9 | 10% | 20% | 35% | 35% |
| Druid 10+ | 20% | 20% | 30% | 30% |
| Heretic 2-9 | 20% | 20% | 35% | 35% |
| Heretic 10+ | 25% | 25% | 25% | 25% |
| Knight 2-9 | 40% | 40% | 10% | 10% |
| Knight 10+ | 30% | 30% | 20% | 20% |
| Necromancer 2-9 | 15% | 15% | 35% | 35% |
| Necromancer 10+ | 25% | 25% | 25% | 25% |
| Overlord 2-9 | 40% | 35% | 15% | 10% |
| Overlord 10+ | 30% | 30% | 20% | 20% |
| Ranger 2-9 | 35% | 45% | 10% | 10% |
| Ranger 10+ | 30% | 30% | 20% | 20% |
| Warlock 2-9 | 10% | 10% | 50% | 30% |
| Warlock 10+ | 20% | 20% | 30% | 30% |
| Witch 2-9 | 5% | 15% | 40% | 40% |
| Witch 10+ | 20% | 20% | 30% | 30% |
| Wizard 2-9 | 10% | 10% | 40% | 40% |
| Wizard 10+ | 30% | 30% | 20% | 20% |

Dokładnie widać, że jeśli chcemy, aby nasz bohater był świetny w ataku, to najlepszym kandydatem jest Barbarian, w obronie - Beastmaster. Największą siłę czarów osiągnie Warlock, a wiedzę - Witch. Prócz ogólnej profesji, na początku możemy wybrać konkretnego Hero. Ogólnie najlepszymi kandydatami są ci, którzy posiadają zdolność dyplomacji, silne czary lub umiejętności strzeleckie. Moimi faworytami są: Adela, Orrin(Castle), Alagar, Ryland (Rampart), Cyra (Tower), Calh (Inferno), Thant (Necropolis), Alamar (Dungeon), Crag Hack (Stronghold), Tazar (Fortress).

Na koniec jeszcze moja uwaga. Znacznie lepsi są bohaterzy posługujący się orężem. Aby stworzyć dobrego maga, należy spełnić trzy warunki: wysoki spell power, dużo punktów mana, rozbudowana wieża magii. Punkty mana uzupełniają się wolno i zawsze brakuje ich w odpowiednich momentach, co sprawia, że nasz mag staje się bezużyteczny.

### Jednostki

W dużej mierze to od nich będzie zależał nasz sukces. Są one podzielone na siedem poziomów. Postaram się przedstawić najsilniejsze jednostki w swoich kategoriach.

1 poziom-Halberdier (Castle)
2 poziom-Magog (Inferno)
3 poziom-Grandelf (Rampart), Dragon Fly (Fortress)
4 poziom-Ogre Mage (Stronghold)
5 poziom-Minotaur King (Dungeon)
6 poziom-Naga Queen (Tower)
7 poziom-Archangel (Castle)

Najsłabsza jednostka: Imp (Necropolis). Według mnie najsilniejszą armią dysponuje Castle. Na drugim miejscu znajduje się Dungeon, a na trzecim - Tower. To tyle zestawień związanych z wyborem zamku. Jeszcze raz podkreślam wagę tego wyboru. Reasumując, najlepszym dla mnie wyborem jest Castle (silna armia, dobry Hero). Na małych mapach świetnie radzi sobie Stronghold i Rampart. Ostrzegam jednak przed pochopnym odrzuceniem innych.

### Miasto - zaplecze sukcesu

Dokonała się tu pewna rewolucja w stosunku do HoMaM2. Aby w pełni rozbudować nasz zamek, potrzeba zwykle 4-5 tygodni. To, w jakiej kolejności będziemy budować nasze budynki, ma ogromny wpływ na nasze zwycięstwo. Jeśli przybierzemy złą strategię budowlaną, to możemy już czuć się przegranymi. Najważniejszym surowcem występującym w grze jest z całą pewnością złoto. Zawsze go brakuje, dlatego musimy zadbać o jego szybki przyrost. W pierwszym tygodniu należy dążyć do jak najszybszego wybudowania Capitol. Radzę w kolejności budować: Tavern, Town Hall, Mage guild, Marketplace, Blacksmith, City Hall, Fort, Citadel, Castle, Capitol. Zwykle Tawern, Town Hall i Fort są wybudowane już na starcie, tak więc teoretycznie te budynki można wybudować w 7 dni. W drugim tygodniu należy skupić się na budynkach, w których możemy zatrudniać jednostki. W trzecim ulepszamy budynki wybudowane w tygodniu drugim. Na koniec w razie potrzeby budujemy resztę. Gorąco nie polecam odejścia od tego schematu, gdyż możemy popaść w ogromne problemy ekonomiczne. Budynki umożliwiające nam zatrudnianie jednostek z siódmego poziomu są bardzo kosztowne, dlatego proponuję nie stawiać ich do momentu, w którym nie będziemy dysponować dwoma-trzema zamkami lub kilkoma kopalniami złota.

### Umiejętności, czyli jak być wyjątkowym

Tak naprawdę to one decydują o sile naszego bohatera. Autorzy przygotowali nam ich aż 28 do wyboru. Opiszę je tu pokrótce, wystawiając im ocenę przydatności (1-5).

- **Air Magic-** Zwiększa siłę czarów powietrza 3
- **Archery-** Zwiększa siłę wszystkich jednostek strzelających (30% dla eksperta) 4
- **Armorer-** Zmniejsza siłę uderzenia zadaną przez wrogą jednostkę (50% ekspert) 4
- **Artillery-** Zwiększa siłę artylerii 3
- **Ballistics-** Poprawia skuteczność maszyny oblężniczej 3
- **Eagle Eye-** Umożliwia uczenie się czarów użytych podczas walki przez przeciwnika 1
- **Earth Magic-** Zwiększa siłę czarów ziemi 3
- **Estates-** Zwiększa przypływ złota (500 na dzień dla eksperta 2
- **Fire Magic-** Zwiększa siłę czarów ognia 3

- **First Aid**- Większa wydajność namiotu leczniczego 2
- **Intelligence**- Powiększa maksymalną liczbę punktów mana (dla eksperta o 100%) 5
- **Leadership**- Zwiększa morale (12,5 % szans na dodatkowy atak dla eksperta) 5
- **Learning**- Zwiększa ilość przyznawanych naszemu bohaterowi punktów doświadczenia 5
- **Logistics**- Zwiększa mobilność Hero (30% ekspert) 5
- **Luck**- Zwiększa szczęście (12,5 szans na podwojoną siłę ataku dla eksperta) 4
- **Mysticism**- Zwiększa regeneracje punktów mana 3
- **Navigation**- Zwiększa mobilność przy poruszaniu się po wodach wszelakich 3
- **Necromancy**- Umożliwia wskrzeszanie pokonanych jednostek jako szkielety 4
- **Offense**- Powiększa siłę jednostek przy walce wręcz (30% ekspert) 4
- **Pathfinding**- Większa mobilność na bagnach, śniegach itd. 4
- **Resistance**- Uniemożliwia rażenie czarami naszych jednostek (20% szans na powodzenie dla eksperta) 4
- **Scholar**- Umożliwia naukę czarów bezpośrednio o innych naszych bohaterów 3
- **Scouting**- Zwiększa zasięg wzroku Hero 1
- **Sorcery**- Powiększa siłę naszych czarów (15% ekspert) 5
- **Tactics**- Pozwala dowolnie ustawić nasze jednostki przed bitwą 5
- **Water Magic**- Zwiększa siłę czarów wody 3
- **Wisdom**- Pozwala na naukę czarów powyżej drugiego poziomu 5

Ostatnią z umiejętności jest...

**Dyplomacja** - sposób na pewną wygraną!!!

Już od dawien dawna było wiadomo, że po co walczyć z przeciwnikiem, który może się do nas przyłączyć. Płynie z tego podwójna korzyść - nasza armia nie poniesie podczas walki strat, a nasz konkurent otrzyma dodatkowego wroga. Ta zasada doskonale sprawdza się w HoMaM3. Dzięki umiejętności dyplomacji znaczna część jednostek rozstawionych na mapie zdecyduje się do nas przyłączyć. Musimy spełnić jednak kilka warunków:
- posiadać sporo gotówki (10000 to minimum)
- Hero powinien mieć zdolność dyplomacji
- Armia, którą prowadzi nasz bohater musi być trochę silniejsza od tej, która ma się do nas przyłączyć.

Spełnienie tych warunków gwarantuje nam 100% sukcesu. Prócz tego istnieje wielka szansa, że wrogie jednostki przyłączą się do nas za darmo, gdy nasz Hero będzie posiadał w armii jednostki tego samego typu, co atakowane. Dlatego nigdy nie wolno atakować na początku gry słabych jednostek pilnujących kopalń, skarbów itd. Lepiej zebrać trochę silniejszą armię i mieć nadzieję, że wróg przyłączy się do nas.

Na mapach o wielkości L, XL, Hero o zdolnościach dyplomacji jest nie do pokonania!! Ważne jest, aby atakować jednostki o rosnącym stopniu trudności. Tak więc na początku niech to będzie kilka jednostek pierwszego poziomu, potem drugiego itd. W ten sposób udało mi się stworzyć armię składającą się z 250 smoków, 700 minotaurów i 1100 lich. W prawdzie zabrało mi to trochę czasu, lecz było warto!

Na koniec ważna podpowiedź: trójka bohaterów posiada podstawową dyplomację już na starcie. Są to Adela (Castle), Ryland (Rampart), Cyra (Tower). Wybór ich bardzo upraszcza rozgrywkę.

### Upgrade - kiedy tak, a kiedy nie?

W HoMaM3 wszystkie jednostki mogą zostać poddane ulepszeniu. Zwykle opłaca się je upgradować, lecz nie zawsze. Wymienię wszystkie, w stosunku do których jest to nie zawsze opłacalne: Griffin, Cavalier (Castle), Beholder, Medusa, Minotaur, Menticore (Dungeon), Gnoll, Lizardman (Fortress), Imp, Demon, Efreeti (Inferno), Skeleton, Wight (Necropolis), Dwarf, Pegasus (Rampart), Goblin, Cyclop (Stronghold), Stone Gargoyles, Genie (Tower). Oczywiście, jeśli dysponujemy większą gotówką, to zawsze lepiej jest ulepszać wszystko.

### Mały Napoleon - taktyka na polu bitwy

1. Najczęściej stosowaną przez ciebie komendą powinno być Wait. Dzięki niej możesz poczekać, aż wrogie jednostki podejdą bliżej, znajdą się w twoim okręgu rażenia. Bardzo ważne jest to w przypadku wszystkich jednostek strzelających, które zadają z bliska podwójne zniszczenia.

2. Zwracaj uwagę na szybkość jednostek. Nie dopuść do tego, aby silna jednostka przeciwnika zaatakowała cię pierwsza. W przypadku wyrównanych armii zawsze wygrywa ten, którego jednostki zaatakują pierwsze.
3. Nigdy nie używaj opcji Autocombat. Komputer będzie prowadził twoje jednostki wedle zasady „byle do przodu". Zawsze to przyniesie duże straty.
4. Na polu bitwy zwykle obowiązuje jedna zasada - ten, kto posiada lepsze oddziały strzelające, ten się broni. Przeciwnik zwykle ponosi ogromne straty zanim zdąży je wyeliminować.

5. Do ataku na obce zamki nigdy nie bierz jednostek rażących na odległość. Zadają one bardzo małe zniszczenia (czterokrotnie niższe niż zwykle). Poza tym w ciągu kilku chwil zniszczą je wrogie wieże strzelające.
6. Odwrotnie jest przy obronie. Zanim wróg sforsuje twoje mury obronne, twoja armia dalekiego zasięgu zada mu poważne straty.
7. Mała sztuczka na obronę zamku. Jeśli przeciwnik nie dysponuje silnymi czarami i silną maszyną oblężniczą, a ty posiadasz chociaż jedną szybką jednostkę latającą, to może uda ci się obronić. Staraj się czekać w zamku do momentu, gdy przeciwnik sforsuje mury. I zacznij bawić się z nim w kotka i myszkę. Fruwaj po całej planszy, tak aby wróg nie mógł cię dosięgnąć. W międzyczasie twoje wieże strzelające powinny załatwić sprawę. W ten sposób udało mi się obronić zamek jednym Aniołem w walce z 60 Minotaurami (trwało to trochę czasu).
8. Nawet jeśli dwój bohater ma bardzo małą siłę czarów, to zawsze musisz kupić mu książkę magii. Dopilnuj też, aby nauczył się czarów:B less, Blind, Dispel, Bloodlust, Stone Skin, Haste. Są to czary pierwszego i drugiego poziomu, lecz w walce silnych armii są skuteczniejsze niż najpotężniejsza błyskawica rzucona przez silnego maga.
9. Nigdy nie rzucaj czaru pierwszy. Poczekaj z tym na przeciwnika. Np. gdy rzuci on na twój najsilniejszy oddział czar Blind, ty zawsze możesz użyć Dispel. Jeśli na swój najsilniejszy rzuci Bless, ty rzuć Curse itd.
10. Zawsze trzymaj jedną słabą jednostkę w zamku i w murach go otaczających. Ma ona służyć jako alarm. Powód jest prosty - podczas wiru wojny często nie zauważamy ruchów komputera i to, że straciliśmy zamek, odkrywamy dopiero po np. tygodniu.
11. Jeśli wiesz, że wróg będzie niedługo atakował twój zamek, a twój najsilniejszy bohater jest daleko i nie zdąży wrócić, możesz spróbować następującego zagrania: Atakujesz nim najbliższą jednostkę i wydajesz komendę Retrat lub Surender. Jeszcze w tej samej turze odkupujesz go w zamkowej tawernie. Sposób ten przynosi efekty w momencie, gdy możesz kupić w bronionym zamku przynajmniej kilku obrońców.
12. Nigdy nie dopuść do tego, aby przeciwnik zabił twojego bohatera. W końcówce walki ratuj się ucieczką.
13. I odwrotnie - wszelkimi sposobami staraj się zgładzić Hero przeciwnika.
14. Podstawą zwycięstwa jest szybka eksploracja terenu. Każdy zamek, który posiadasz na początku powinien natychmiast zatrudnić dwóch bohaterów. Jednym z nich zbieramy doświadczenie, walczymy itd. Drugi zbiera złoto, surowce, odwiedza młyny. W dalszej części rozgrywki można zatrudnić jeszcze jednego, aby w ten sposób szybciej przekazywać armię metodą „sztafety".
I wszyscy żyli długo i szczęśliwie...

Mam nadzieję, że dzięki mojej pomocy uda ci się zdobyć wymarzone pół królestwa i dziewice. Jeśli nie, to przynajmniej z pewnością będziesz pokonywał wszystkich swoich znajomych. A nie ma niczego lepszego do krwawego zwycięstwa.

*Tekst ten powstał na podstawie wielogodzinnej gry. Żadna jego część nie była zaczerpnięta z prasy polskiej, zagranicznej, ani Internetu.* ■

# To może i najwięksi klasycy marksizmu-leninizmu...

# Ale to nas się czyta

(nie tych nudziarzy)

**Instrukcja:** Stonekeep. **Solucje:** Heroes of Might &, Magic III, X-Wing Alliance, Army Men II, Lands of Lore III, Silver, Starsiege, Dink Smallwood, Beavis & Butt-head Do U., Stonekeep. **Poradniki:** Alien vs. Predator cz. 2, Poradnik Hackera cz. 6, Wytrychy cz. 2, Budka Suflera.

**To wszystko znajdziesz w najnowszym numerze ACTION PLUS.**

# Trzecie urodziny CD-ACTION

## Czyli potrójna akcja złotego golasa

Ach, cóż to był za dzień! Pogoda dopisała, humory również (miałem pod pazuchą gumowego kurczaka na wszelki wypadek), no a przede wszystkim dopisali nasi wspaniali Czytelnicy - czyli Wy nasi kochani, dla których specjalnie tam przyszliśmy! Cała (prawie) ekipa CD-Action zjawiła się dokładnie o godzinie 15.00 na wrocławskim rynku i po kilkuminutowych przygotowaniach (Mac Abra chciał wejść topless, więc musieliśmy go ogłuszyć - mówię Wam - makabra!) weszliśmy do przygotowanego specjalnie na tę okazję pomieszczenia w głównej siedzibie wrocławskiego Empiku Megastore. A dalej to już tylko krzyk, złote pośladki, Lara Croft i latające gumowe kurczaki...

MR JEDI

Po lewej:
Pojawiła się plotka, że podobno za ścięte lepetyny była odpowiedzialne to urządzenie... chciałbym niniejszym zdementować te nędzne oszczerstwa, to wszystko jest

U dołu:
Czarny Iwan, jak zwykle, zgrywał albinosa i dał się podejść Larze... ach, żebyście tylko widzieli te „lewe sierpowe" zaraz potem...

U góry:
A to nasze logo, zanim jeszcze nie uciekło pomiędzy ludzi i nie zaczęło zabierać dzieciom lizaków.

Rozpoczęło się z „grubej rury", bo w chwilę po tym, jak ogłoszono pierwszy konkurs CD-Action, pomiędzy zszokowany tłum wybiegł „złoty golas" z dyskiem w ręku i zaczął gonić Larę Croft. Z początku myślano, że to prowokacja (ścięto nawet kilka głów), ale szybko wyjaśniło się, że złoty nudysta to tak naprawdę logo CD-Action, które wymknęło się spod kontroli zajętemu rozdawaniem autografów zespołowi redakcyjnemu (zazwyczaj trzymamy go w klatce, a kluczyk trzyma Allor, bo jest z nas najsilniejszy i... ma największy przełyk... bo kluczyk jest duży...). Z niezwykle atrakcyjną Larą natomiast było już zupełnie inaczej - w przeciwieństwie do golasa była ubrana, ale i tak wielu rozbierało ją wzrokiem. :) A muszę tutaj zaznaczyć, że ze śliczną Larą może konkurować tylko jedna osoba w naszym redakcyjnym zespole - Jaspin, która niestety nie zjawiła się na spotkaniu (czego bardzo żałujemy, chociaż pojawiły się pogłoski, że Jaspin i Lara, to ta sama persona).

Dobra, dobra, schodzę z tematu (ach te emocje), wróćmy do spotkania i konkursów. Jak rzekłem, te trwały praktycznie bez przerwy, a deszcz nagród zaskoczył nas samych. Zanim doszło do finału, rozdaliśmy taką

U góry:
Błyski fleszy oślepiały wszystkich wokół, pierwszą ofiarą był Allor - biedaczek najpierw stracił wzrok, a potem, „niby przypadkiem", wszedł na Larę... ale się działo, powiadam Wam hjee hjeee...

U dołu:
Rozdawanie nagród było hanardzo przyjemną chwilą, szczególnie dla zwycięzców konkursów, i dla gumowych albinosów, rzecz jasna.

masę firmowych gadżetów (czapeczek, długopisów, czasopism, kompaktów, gier - tysiące sztuk!) i nagród pocieszenia, że Czarny Iwan z tego wszystkiego w którymś momencie nie wytrzymał, wyrwał naczelnemu różowego markera i dał nura w stoisko z czasopismami erotycznymi. Nie pytajcie, dlaczego, bo nie mam pojęcia. On zresztą też. W każdym razie aż do samych finałów mieliśmy masę dobrej zabawy, nie tylko dzięki Geminiemu, który zaczął już przy końcu rozdawać autografy lewą stopą, lecz dzięki Wam - dlatego, że cały czas trwaliście dzielnie na posterunku, aż do wspomnianego finału oraz dzięki Waszemu entuzjazmowi, który był niczym paliwo dla całej imprezy.

A finał? Finał był huczny - wykrzykiwane pytania mieszały się z głośnymi, i w dużej części prawidłowymi, odpowiedziami z Waszej strony. A było o co walczyć, gdyż główne nagrody były znacznie cenniejsze od naszych urodzinowych upominków, a wszystko to za sprawą naszych wspaniałych fundatorów, takich jak: IPS (gry komputerowe, joypady, zegarki, podkładki, plakaty), LEM (gry komputerowe), Lanser (kierownica Saitek, joysticki, joypady, katalogi), Maria (gry komputerowe, koszulki), HBZ (gry komputerowe i nagroda główna - kamera), Cool Games (gry). Pierwsze miejsce zajął Piotr Pańszczyk, na drugim uplasował się Łukasz Kowalczyk, trzecie należało do Michała Szyry, zaś na czwartym znalazł się Sławomir Jakubek - wszyscy dzielnie walczyli do samego końca i naprawdę zasłużyli na nagrody. W międzyczasie trwał turniej Need for Speed III, w którym wzięła udział prawie setka osób!

Coś jeszcze? A i owszem, w końcu konkursy nie były jedyną atrakcją tego spotkania. Wokół bez przerwy coś się działo, a zdjęcia grupowe z Larą Croft i Czytelnikami CDA były jednymi z wielu miłych akcentów tego dnia. Mieliśmy rzadką okazję porozmawiać z Wami twarzą w twarz; niektórzy z Was zadawali pytania ogólne, skierowane do całego zespołu, inni brali na boczek swoich ulubionych recenzentów i zadawali już nieco bardziej szczegółowe pytania (do

U góry:
Prawie cała ekipa CDA, nie zabrakło również Lary i... wszechobecnych łapek Iwana...

U dołu:
A tak było przed wejściem do Empiku Megastore jeszcze przed rozpoczęciem urodzin (jeszcze nie ma tłumu i Jednego z gamowych kurczaków)... na pierwszym planie Jacek i Lucyna (działy DTP i księgowość CDA) oraz sponsorowany przez wydawnictwo samochód Iwana Iwanowa...

U dołu:
A finał początek imprezy - zaczyna być coraz tłoczniej... wewnątrz już szaleje „żywy golas".

U dołu:
A potem zaczęło się pozowanie urodzinowych prezentów, na zdjęciu: Gemini (po lewej) i Mac Abra (ten w środku), a trzeciej osobie urwało łepetynę (wersja oficjalna).

U góry:
Logo CDA oraz Lara Croft byli najpopularniejszymi tematami wszystkich zdjęć... pomijając gamowe kurczaki oczywiście.

U góry:
Podpisywania ciąg dalszy... od lewej: Mac Abra, Eld i Allor.

U góry:
Mr Jedi podpisuje zobowiązania do opieki nad gumowymi kurczakami. Następna scena została wycięta ze względu na wyjątkową brutalność tejże.

U góry:
Konkurs w swojej „końcowej fazie" (obok Yasiu w swojej „standardowej fazie" próbuje uwieść prowadzącą).

Po prawej:
A tutaj nasz wspaniały szef - Witold Zagrodny - pozdrowienia od całej redakcji! Kuuuhaaa! (ale się podlizuje :)).

dzisiaj nie mogę znaleźć paru sębów), czyli ogólnie mówiąc - bardzo miła atmosfera.
Gdy po kilku godzinach musieliśmy ze łzami w oczach pożegnać się z Czytelnikami (naczelny uwieszony na moim ramieniu szlochał tak długo i namiętnie, że dopiero pod groźbą zarekwirowania jego gumowej kaczuszki udało nam się nad nim zapanować), postanowiliśmy troszkę pokontemplować w nieco bardziej kameralnym gronie - czyli ściśle redakcyjnym. Jako że znajdowaliśmy się w samym centrum Wrocławia, z wyborem miejsca nie było problemu. Najpierw zażarliśmy się na śmierć tonami pizzy (uuffff... połowa redakcji przez resztę dnia na dźwięk słowa „pizza" siniała... Smuggler i Yasiu nawet wskoczyli do fosy - a potem się nawzajem uratowali, robiąc sobie sztuczne oddychanie), natomiast gdy już trochę ściemniało, wybraliśmy się pod wrocławski pręgierz (mieszczący się również na wrocławskim rynku) i przy pomocy bata wyciągnęliśmy zeznania z Petera Pana o umiejscowieniu skryjówy Wakko i Elda. Wszystko skończyło się szczęśliwie i... ech, cóż to była za noc... bawiliśmy się do białego rana, a to, co się tam działo później, nie nadaje się na łamy tego pisma (ani żadnego innego). Powiem tylko tyle, że stada dowcipów latały nisko wokół chińskich lamp, a kankan na stole meksykańskiej tawerny w wykonaniu kierownictwa pisma przeszedł do historii kronik policyjnych Wrocławia. Do zobaczenia za rok! - przewidywane atrakcje: atak różowego albinosa.

U góry:
Naczelny w akcji! Chwilę później nastąpiła cała sesja zdjęciowa, pomina tutaj szczegóły (gdyż są zbyt szokujące), dodam tylko, że do akcji wkroczyły m.in. gumowe kurczaki oraz bielizna damska...

Po prawej:
Jaspin...Ahem!...Lara była bezwzględna dla przechodniów - strzelała do wszystkiego, co się ruszało.

CD-ACTION

Plusy:
- trzecie urodziny
- gumowe kurczaki
- dobra grywalność
- Jaspin jako Lara Croft
- małe wymagania sprzętowe
- doskonała oprawa dźwiękowo-graficzna
- brak miejsca na dalsze plusy

Minusy:
- za mało gumowych kurczaków
- Mac Abra w bokserkach

Ocena:
11

# Na żywo w Internecie!

## Strumienie dźwięku i obrazu

**Uważni czytelnicy z pewnością zauważyli, że staramy się od czasu do czasu przedstawiać na łamach Action Neta nieco mniej znane sposoby wykorzystania Internetu (patrz chociażby poprzedni odcinek). Jak już w tym miejscu niejednokrotnie napisano, sieć nie składa się wyłącznie z pajęczyny WWW, ale mieści w sobie dziesiątki różnorakich usług, które również warte są uwagi. Protokół transferu plików FTP, komunikacja na kanałach IRC, gry on-line - to tylko niektóre przykłady powszechnie niedocenianych technologii sieciowych. Do tej grupy trzeba także zaliczyć tak zwany „streaming audio i wideo", czyli możliwość odbierania bezpośrednich transmisji dźwięku i obrazu.**

JAN JANKOWSKI

### Co to tak gra?

Lata dziewięćdziesiąte to w historii Internetu okres gwałtownego przeobrażania się z naukowej ciekawostki w powszechne i atrakcyjne dla milionów użytkowników medium. Globalna sieć, która początkowo służyła przede wszystkim wymianie informacji pomiędzy ośrodkami naukowymi, zaczyna trafiać pod przysłowiowe strzechy. Już nie tylko studenci i profesorowie uniwersyteccy fascynują się nową technologią, okazuje się bowiem, że poprzez internetową sieć można przesyłać wszystko: od wyników meczów bejsbolowych po przepisy kuchni regionalnej Górnej Wolty. Bardzo szybko po nitkach pajęczyny zaczęły biec obok zwykłych dokumentów tekstowych także obrazy i dźwięki. Niestety, próby „umultimedialnienia" sieci napotkały opory wynikające z ograniczonej przepustowości łączy. Wczytanie naprawdę dużego obrazka lub dłuższego fragmentu dźwiękowego wiązało się z punktu widzenia użytkownika z długotrwałym oczekiwaniem, które skutecznie zniechęcało do podejmowania tego typu prób (i dużo kosztowało). O przesyłaniu całych filmów lub kompletnych audycji radiowych nie mogło być mowy do czasu, gdy w 1995 roku firma RealNetworks opracowała technologię RealAudio.

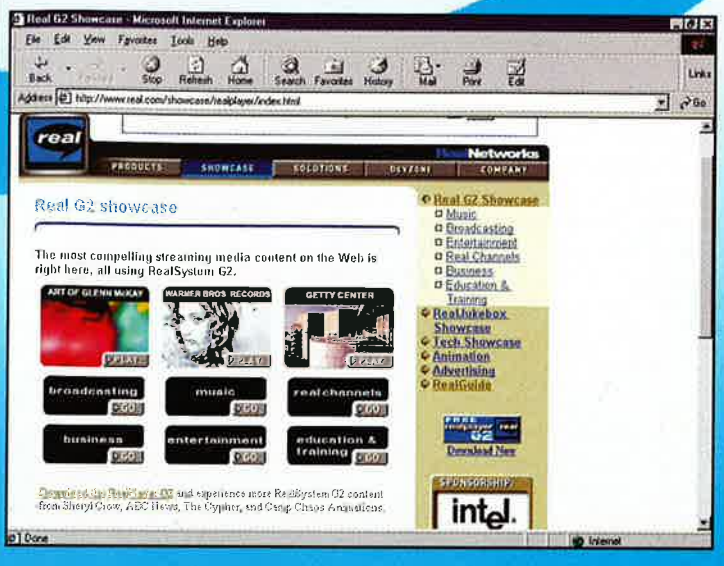
Pomysł jest w gruncie rzeczy prosty: po co czekać na ściągnięcie całego materiału audio-wideo, skoro można załadować tylko kawałek, zacząć go odtwarzać i w tym czasie dociągać resztę? Początkowo w taki sposób przesyłano tylko dźwięk, jednak już wkrótce funkcjonalność streamingu rozciągnięto na transmisje wideo. Efektem ubocznym tego wynalazku jest też projekt Internet Phone oferujący połączenia telefoniczne z dowolnym miejscem na Ziemi za pośrednictwem Internetu (po cenie połączeń lokalnych). Od strony technicznej oprogramowanie obsługujące streaming jest typowym przykładem wykorzystania architektury klient-serwer. Na serwerze musi być uruchomiona aplikacja przetwarzająca dźwięk i obraz do postaci cyfrowej, kompresująca go i „upychająca" tak uzyskane porcje bitów do sieci. W tym czasie gdziekolwiek na świecie program klienta może połączyć się z adresem, pod którym „stacjonuje" serwer i odbierać wysyłane przez niego dane, równocześnie przetwarzając je do postaci widzialnej i słyszalnej. Z pozoru klient ma więcej roboty, jednak producenci tego typu oprogramowania znacznie więcej każą sobie płacić za serwery (odtwarzarki często rozdawane są za darmo).

### Kto zbiera plon?

Z dobrodziejstw streamingu pierwsze skorzystały rozgłośnie radiowe i telewizyjne, które dzięki tej technologii próbują zdobyć nowych słuchaczy i widzów. Większość znanych stacji radiowych (także polskich) oferuje możliwość odbioru swoich audycji w formacie RealAudio. Coraz częściej pojawiają się też rozgłośnie, które istnieją jedynie w „wirtualnym eterze", nie posiadając w ogóle tradycyjnego nadajnika radiowego (koszt oprogramowania serwera RealAudio jest mimo wszystko znacznie niższy). W warunkach polskich upowszechnianie transmisji wideo w sieci z oczywistych względów przebiega trochę wolniej. Nie udało mi się dotychczas znaleźć żadnej wzmianki o RealVideo na stronach rodzimych stacji telewizyjnych (na świecie działa już kilka tego typu projektów, ale tam też jakość połączeń z Internetem jest znacznie lepsza).

Nie oznacza to jednak, że bezpośredni przekaz obrazu w polskiej sieci nie istnieje. Za sprawą gdańskiego oddziału firmy Super Media mieliśmy pod koniec marca okazję obejrzeć na ekranach komputerów (i usłyszeć w głośniczkach) koncert zespołu Kult, który odbywał się w tym samym czasie w klubie Kwadratowa. Zainteresowanie przekazem było olbrzymie, co skłoniło zarówno organizatorów transmisji, jak i muzyków do kontynuowania tego typu działań. Okazja nadarzyła się już w połowie kwietnia, kiedy to w warszawskiej Stodole wystąpił zespół Kazik Na Żywo (Kazik Staszewski jest też liderem Kultu). Super Media zapowiada już obsługę kolejnych koncertów i prawdopodobnie będzie rozszerzać działalność na tym polu.

Na razie powrócę jednak do marcowego występu Kultu w Internecie, ponieważ nie wyjawiłem jeszcze wszystkich faktów związanych z tą muzyczną imprezą. W tym samym czasie, kiedy setki fanów zespołu śledziły z zapartym tchem „podrygi" Kazika i jego kolegów w okienku programu RealPlayer G2 (najnowsza



wersja oprogramowania firmy RealNetworks służąca do obsługi streamingu po stronie odbiorcy), jeszcze większa rzesza internautów cieszyła uszy samą muzyką zespołu, bowiem równolegle realizowana była transmisja w technologii Shoutcast. Wytrawni miłośnicy nagrań w formacie MP3 na pewno wiedzą, o co chodzi - jest to nowa metoda streamingu opartego właśnie o ten format. Co prawda umożliwia przekazywanie jedynie dźwięku, ale jest wydajniejsza i stawia mniejsze wymagania przed łączami, co w naszych warunkach ma ogromne znaczenie.

## Jak dostać się do miodu?

Wbrew pozorom, użytkownik PC-ta pragnący rozkoszować się urokami streamingu nie musi wcale dysponować potężnym sprzętem i stałym łączem do Internetu. Teoretycznie wystarczy nawet komputer klasy 486 i modem 14.4 kbps (do odbioru RealVideo - 28.8 kbps). Jak już wielokrotnie podkreślałem, największy problem stanowi jakość połączeń z dostawcą Internetu i ze światem, która bardzo rzadko pozwala na pracę z maksymalną prędkością modemu. Z własnego doświadczenia wiem, że nawet w naszych warunkach, na opisanym powyżej sprzęcie można bez większych problemów odbierać audycje radiowe rodzimych rozgłośni (zarówno w technologii Shoutcast i RealAudio). Szansa na dobry odbiór rośnie w godzinach wieczornych i nocnych, kiedy ruch na łączach jest znacznie mniejszy. Natomiast prawdą jest, że na popularnym systemie komputerowym wyposażonym w modem bardzo trudno uzyskać trwałe połączenie z serwerem RealVideo. Ta przyjemność jest zarezerwowana raczej dla wąskiej grupy internautów podpiętych do sieci wysokiej jakości stałym łączem; trudno w związku z tym dziwić się nikłemu zainteresowaniu tą techniką stacji telewizyjnych i innych mediów.

Oprogramowanie do odbioru przekazów „strumieniowego" dźwięku i obrazu jest łatwo dostępne i niedrogie (często darmowe). Real Player G2 jest obecnie standardem w dziedzinie streamingu RealAudio i RealVideo. Wiele stacji nadawczych wymaga posiadania tej wersji odtwarzacza, więc warto się w niego zaopatrzyć na stronie WWW firmy RealNetworks (jest bezpłatny). Program umożliwia zarówno odsłuch audycji nadawanych na żywo, odtwarzanie plików zapisanych na dysku lokalnym oraz wykorzystanie jako plug-in do przeglądarek WWW - istnieje bowiem możliwość umieszczania w serwisach internetowych elementów RealAudio/Video. W przypadku Shoutcasta należy zdobyć program WinAmp (najbardziej znana odtwarzarka plików MP3), który począwszy od wersji 2.05 jest standardowo wyposażony w moduł obsługi streamingu.

## I co dalej?

Streaming ma już kilkuletnią historię, a wciąż nie zdobył takiej popularności, na jaką z pewnością zasługuje. Po części wiąże się to z ogólną kondycją Internetu, którego błyskawiczny rozwój prześcignął możliwości istniejącej infrastruktury telekomunikacyjnej. Jednak najważniejszym hamulcem ograniczającym rozwój tej technologii jest moim zdaniem nieufność gigantów rynku informatycznego i „szarych" użytkowników wobec tego typu nowinek technicznych. Ostatnio pojawia się wiele sygnałów świadczących o zmianie nastawienia obu wymienionych grup do streamingu. Badania nad możliwościami przesyłania danych audiowizualnych w czasie rzeczywistym prowadzą od pewnego czasu wszystkie większe firmy z branży teleinformatycznej, a wiele z nich opracowuje własne standardy przeznaczone do popularnych zastosowań w Internecie.

Microsoft przedstawił niedawno konkurencyjną zarówno wobec RealAudio i Shoutcasta technologię MS Audio 4.0, która ma zrewolucjonizować świat streamingu. Co prawda, według pierwszych testów dostępnych w wielu miejscach sieci, zapowiadana wydajność (dwa razy lepsza kompresja niż MP3 przy lepszej jakości dźwięku) nie została osiągnięta, ale sam fakt zainteresowania potentata tą techniką może wpłynąć na zwiększenie jej popularności. Jeszcze większym przełomem może się stać w niedalekiej przyszłości zakończenie wieloletnich prac nad standardem MPEG-4, który będzie między innymi obejmował streaming. Na horyzoncie rysuje się też wizja nowej globalnej pajęczyny, która ma być pozbawiona ograniczeń dzisiejszego Internetu. Superszybka sieć zwana Internetem-2 łączy na razie kilkadziesiąt amerykańskich ośrodków naukowych, ale za kilka lat może rozszerzyć się na cały świat, przejmując funkcję swojego poprzednika. No cóż, przy transferze rzędu 2,4 gigabita na sekundę przesyłanie jakichkolwiek danych multimedialnych nie powinno stanowić problemu. Czego Wam i sobie życzę. ■

# Strony, które warto zobaczyć

### Super Media oddział Gdańsk

Serwis WWW firmy, która z pewnością zasługuje na miano pioniera technologii streamingu w Polsce. To właśnie tutaj można było obejrzeć i posłuchać koncertu „Kultu" i innych bezpośrednich relacji z gdańskiego klubu „Kwadratowa". Na stronie mają się w najbliższym czasie pojawić zapowiedzi przyszłych transmisji, więc warto zaglądać tu od czasu do czasu.
http://www.gdansk.supermedia.pl

### Strona główna Polskiego Radia

Oficjalna witryna Polskiego Radia zawiera informacje o wszystkich programach nadawanych przez tę instytucję. Internauci mogą połączyć się z serwerami RealAudio emitującymi audycje popularnej „Trójki", Programu Pierwszego i Radia Polonia. Przy okazji warto zapoznać się ze szczegółowym programem.
http://www.radio.com.pl/

### Radiostacja P4

Znajdziecie tutaj wiele informacji o stacji radiowej, która kontynuuje tradycje Rozgłośni Harcerskiej. Miłośnicy oryginalnej muzyki, którą trudno usłyszeć na innych kanałach powinni czym prędzej zapoznać się z ofertą programową Radiostacji. Z Poziomu serwisu można również jednym kliknięciem uruchomić transmisję na żywo w technologii RealAudio.
http://www.radiop4.pl

### Radiopol

Znakomity przewodnik po polskojęzycznych stacjach radiowych i telewizyjnych obecnych w internecie. Znajdziesz tu linki do rozgłośni nadających w RealAudio, Shoutcast, RealVideo lub nie nadających w sieci, ale posiadających własną witrynę. Uwzględniono nie tylko oficjalne rozgłośnie, lecz także niewielkie, niekomercyjne projekty amatorskie. Serwis oferuje nawet możliwość słuchania całych kompaktów z polską muzyką różnych gatunków. Gorąco polecam!
http://www.radiopol.com

### RealGuide

Serwis prowadzony przez firmę RealNetworks, pełniący rolę przewodnika po światowych zasobach RealAudio i RealVideo. Wszystkie linki podzielono na wiele kategorii, możliwe jest także wyszukiwanie stacji nadających w podanym języku. W drodze eksperymentu spróbowałem odszukać rozgłośnie polskie - z całkiem niezłym rezultatem.
http://realguide.real.com

# THE LANGMaster® SERIES

## Największa oferta w Polsce najlepszych multimedialnych kursów języka angielskiego

SUPER NOWOŚĆ!

LANGMaster English in Action umożliwia naukę języka angielskiego w oparciu o wywiady ze znanymi postaciami. Kursy wzbogacono wieloma atrakcyjnymi obszernymi sekwencjami wideo oraz mnóstwem różnorodnych ćwiczeń. Wszystkie teksty tłumaczone na język polski. Seria przygotowana we współpracy z telewizją SKY NEWS - gwarancja najwyższej jakości materiałów.

Seria LANGMaster Interactive English to całkowicie unikalny, interaktywny i multimedialny system do nauki języka angielskiego. Program bazuje na nowoczesnych metodach dydaktycznych, umożliwia osobie uczącej się poszerzanie słownictwa, ćwiczenie prawidłowej wymowy i zrozumienie języka mówionego - wszystko w najbardziej efektywny sposób!

Najbardziej wszechstronny i efektywny kurs języka angielskiego dla zaawansowanych. Niezbędny dla pragnących odnieść sukces na egzaminie TOEFL, 4-częściowy kurs przygotowawczy wraz z 7 kompletnymi testami praktycznymi.

JUŻ WKRÓTCE!

LANGMaster Zak's WORDGAMES
ANGIELSKI DLA DZIECI

*Naszym celem jest tworzenie oprogramowania najwyższej jakości, które korzysta z najnowszych technologii i zawiera najbardziej użyteczny zestaw narzędzi, gwarantując skuteczną naukę języka angielskiego.*
*Satysfakcję oraz powody do dumy przynoszą nam sukcesy i zadowolenie naszych klientów połączone z licznymi nagrodami i wyróżnieniami przyznawanymi przez specjalistów na całym świecie.*
*Cieszymy się, że dzięki naszej efektywnej pracy oferowane programy stają się bezkonkurencyjne również cenowo.*
*Przekonaj się sam, jak łatwo i skutecznie korzysta się z naszych produktów.*
*Ucz się języka angielskiego - z nami poczujesz smak sukcesu.*

**DD KOMPUTERY**

ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom, tel./fax: (0 48) 360 80 91, 442 36
e-mail: ddkomp@epaonline.com **http://www.epaonline.com/poland**

# SCENA KOMPUTEROWA

# Oczom swym... nie wierzę!

**Właśnie przeczytałem art Counta z 35 numeru CDA i trochę mi szczena opadła. Nie wiem, czy mam się śmiać, czy płakać z takiej skrajnej, pełnej nienawiści i przepełnionej głupotą postawy. Nawet by mi do głowy nie przyszło, że będę bronił CDA przed scenowcami (we wrześniu ubiegłego roku np. narzekałem na dział scenowy), ale tym razem zrobię to, bo chyba warto.**

Nie mogę się zgodzić z tym, żeby scena była postrzegana za zgrają zamkniętych we własnym gronie samolubów, którzy z nikim nie chcą się podzielić swoimi wiadomościami i jak ktoś im wchodzi do piaskownicy, to obrzucają go foremkami, drapią grabkami i leją po głowie wiaderkiem... Takie dziwaczne i z gruntu nieprawdziwe przedstawianie sceny przecież tylko jej szkodzi, a zasłanianie się bronieniem undergroundowości to biedna wymówka. Nie wiem, Count, co Ty masz naprawdę do CDA, bo chociaż kilka razy przeczytałem Twojego arta, to nie znalazłem ani jednego merytorycznego argumentu, jakoby to pismo przeszkadzało scenie w jakikolwiek sposób. Nie chcę tutaj powtarzać tematów podjętych przez Smugglera, który już odpowiedział na część „zarzutów", więc będę się czepiał reszty.

Już na samym początku zarzucasz Steffi, że nie ma pojęcia, o czym mówi (chodziło o art z 1/99), więc ja się zastanawiam, czy Ty wiesz o czym mówisz i piszesz!? Jakim prawem możesz komuś odmawiać wiarygodności i bezpodstawnie przeczyć jego słowom? Jesteś tak długo na scenie, że pojadałeś wszystkie rozumy? Jeśli tak, to ja przepraszam i zwracam honor. Jednak, o ile pamiętam z Gravity'97 i 98, to jesteś bardzo młodym człowiekiem, który (bez urazy) niczego wielkiego na scenie nie zwojował (przynajmniej na razie), więc dlaczego pouczasz innych? Rozdzielasz scenę na polską i zagraniczną, pokazując niby to, jacy my jesteśmy nieskomercjalizowani i luzaccy, podczas gdy za granicą sceną każdy się zajmuje tylko po to, żeby dopadł go ktoś z wytwórni gier lub innej dobrze opłacającej firmy. Jestem Ciekawy, czy Ty w ogóle kogoś z tej „zagranicy" znasz, czy tylko naczytałeś się głupawych artów z podrzędnych magów?! Mam szczęście mieć scenowych przyjaciół w różnych krajach Europy, jak i za oceanami i ŻADEN z nich nie myśli tak, jak Ty to sugerujesz. Bardzo często wręcz oni już pracują w różnych zawodach, a scenują jedynie dla własnej przyjemności, chęci poznawania i chęci bycia pośród tej grupy maniaków, jaką jesteśmy.

Chciałbym Cię zapytać także, co miałeś na myśli, mówiąc, że „przez CDA jest na scenie tyle osób, które nic nie robią"??? Po pierwsze, dokładnie przeszukując swoje archiwa, znalazłem zaledwie parę artykułów imć Counta w Dragonie i innych magach, oraz zero wzmianek o grupie Nemesis, a po drugie to jestem ciekaw, jak odróżniasz ludzi z CDA od innych? Po pieczątkach na czole? Obibokiem można być zawsze i nie ma znaczenia, którymi drzwiami się na scenę weszło. Ważne, co się sobą reprezentuje i że chce się coś dla siebie i innych robić.

Nie rozumiem też problemu nagród na parties... Czasami nagrody są, czasami ich nie ma, ale to nie jest powód np. do ostentacyjnego wycofania dema z compo. Mylisz się także i Ty, Smugglerze, sugerując, że mało kto (newbies) wystawi produkcję na compo bez nagród. Przykładem jest choćby Gravity'98. Od początku było wiadomo, że koszta imprezy są spore, zaproszonych ludzi jest ograniczona ilość i że nagrody będą małe (o ile w ogóle jakiekolwiek będą). Czy nie było dem? Wręcz przeciwnie! Było ich bodaj najwięcej z wszystkich polskich party, które odbyły się w 98 roku! To tam właśnie ukazały się już kultowe dema jak Automaton Flavour/Hellcore oraz 73ms/Pulse. Autorzy nie dostali za nie nic ponad gromkie brawa i chyba nie żałowali zbytnio?!

***[Od Smugglera: W takim razie ja się... BARDZO cieszę. Że są jeszcze ludzie robiący dema „dla idei", że właśnie scenowa idea ciągle żyje! ]***

Kolejnym argumentem Counta przeciw CDA jest dostarczanie sceny i informacji o niej pod strzechy; tj. każdemu użytkownikowi komputera. Czy to źle? Może i nie jest to już tylko kupka znajomych, ale potężny organizm, lecz to dobrze, że każdy bez względu na to, gdzie mieszka, gdzie się uczy, jakich ma znajomych itd. może na nią wejść. Próba zamykania do niej drogi jest zwykłą oznaką samolubstwa. Co do zdania „nie chcę, aby na scenę wchodzili cda-beginners", to mam krótką odpowiedź. Na szczęście nie masz, Count, prawa ani możliwości zamykać komukolwiek drogi do scenowania, a to, co Ty chcesz albo czego nie chcesz jest równie ważne i interesujące innych, jak zeszłoroczny śnieg w Himalajach. Gdybym te 3 lata temu posłuchał takich głosów jak Twój, to bym pewnie wystraszył się sceny i tego całego zamieszania wokół niej, zostając jednym z wielu „Quake'owców". Na szczęście mam swój rozum i nie zważam na czyjeś fochy i zachcianki.

Nieprawdą jest również, że przed CDA można było się o scenie dowiedzieć jedynie z giełdy lub od kolegi. Telegazeta od dawna prowadziła kącik komputerowy, gdzie ogłaszali się szukający kontaktów ludzie. Śp. „Top Secret", o ile mnie pamięć nie myli, również kilka razy sygnalizował, że coś takiego jak copy-party istnieje. Inna sprawa, że nie mogłem kiedyś pojąć, jak można jechać na takie „cuś" i kopiować jakieś durne demka, a nie przewspaniałe gry.

Co do tego, że „ludzie wywodzący się z CDA niszczą scenę", to ja chciałbym Countowi serdecznie podziękować za podsumowanie mojej 3-letniej pracy, niespania po nocach, odpisując na listy, omal nie zawalenia matury i egzaminów na studia z powodu rozsyłania najnowszych polskich i światowych produkcji, zebrania i podliczenia setek votek itd. Więc robiłem to tylko po to, żeby niszczyć scenę? Ech... Ciekawe, co TY dla niej zrobiłeś, poza szerzeniem tak obraźliwych i prymitywnych tekstów? Jakieś demo? Można prosić o tytuł, bo nie pamiętam?! Porównywanie sceny do domu, w którym urządza się „techno parta" (ale określenie, checheche) jest też totalnie bez sensu. Dom jest Twoją twierdzą i możesz nie wpuszczać tam nikogo (poza komornikiem). Na scenie zaś nie ma gospodarzy i gości, Panów i chamów (choć może w innym sensie...) itd. Tutaj jest podobnie jak na rynku giełdowym. Każdy może wejść, kiedy chce i zainwestować swój kapitał, tj. wiedzę i umiejętności w cokolwiek chce (kod, rysowanie, trace'owanie), ale też w każdej chwili może się wycofać...

Na podsumowanie chciałbym dodać, że w największym i w sumie jedynym polskim chartsmagu „Fatum" zrobione zostało parę miesięcy temu głosowanie na temat obecności Sceny na łamach CDA. Wyniki prezentowały się następująco:

*33% wszystkich głosujących było zdecydowanie przeciw umieszczaniu w CDA jakichkolwiek wzmianek o scenie, dem itd.

*23% w ogóle nie miało zdania;

*44% popierało istnienie sceny w tym miesięczniku. Ankieta była jeszcze dokładniejsza i zapytano zwolenników CDA, czy woleliby, żeby co miesiąc ukazywały się jedynie artykuły o scenie, tylko stuff na CD czy też wszystko pozostało tak jak jest teraz. Zaledwie 4% ludzi chciało samych artków, 31% tylko stuffu, a aż 65%, by wszystko zostało bez zmian. Czego to dowodzi? Niech każdy sobie sam przeanalizuje te liczby i pomyśli...

Pozdrawiam wszystkich będących na scenie, a szczególnie ludzi z moich fantastycznych grup. :)))

***Atom/Platoon ^ Cloud#9***

# Astrosyn 2 - Raport z party

**W dniach 20-21.03.1999 już po raz drugi studenci Politechniki Koszalińskiej zorganizowali wspaniałe party komputerowe pod nazwą ASTROSYN. Pierwsza edycja odbyła się w grudniu '97. Ponownie mam wielką przyjemność zdać relację o tym, cóż takiego Astrosyn Stuff zorganizował nam, scenowcom tego roku.**

Na długo, długo przed planowanym terminem po scenie krążył plik z preinvitation, w którym opisano jedynie ogólny zarys i plany dotyczące Astrosyn' 99. Z planów tych dowiedzieć się można było o orientacyjnej dacie (był to marzec) oraz lokalizacji imprezy (początkowo miał to być klub studencki „Kreślarnia"). Z tym przeświadczeniem scenowcy żyli gdzieś do początku marca b.r., gdyż dopiero wówczas w sieci pojawiło się official invitation. Sam o tym dowiedziałem się na tydzień przed imprezą, gdyż wpadłem na genialny pomysł, by zadzwonić do organizatorów. ;-) Jak to zwykle bywa, zaszły drobne zmiany i w rezultacie Copy Party odbyło się dokładnie w tym samym miejscu, co Astrosyn'97, czyli w hali sportowej znajdującej się na terenie polibudy. Według mnie była to dobra decyzja, ponieważ mogliśmy się dobrze bawić, nie przeszkadzając mieszkańcom Koszalina.

Po przybyciu na party płace należało uiścić opłatę w wysokości - bagatela - 30 zł. W zamian, jak zwykle, otrzymaliśmy identyfikator, votę do głosowania oraz dodatkowe zabezpieczenie - pieczątkę. Można było ją postawić na dowolnej części ciała :D. Kobiety, jak zawsze, wchodziły za darmo. One mają dobrze... W końcu podobnie jak ostatnio, odnalezienie ksywki poszukiwanego osobnika umożliwiał komputer przy wejściu, do którego wpisywali się wszyscy partyzanci. W rezultacie na imprezę przyjechało/przyszło grubo ponad 200 osób. Jest to trochę mała liczba, ale czasami zbyt duży tłum tylko psuje zabawę. Mi jednak zabrakło parę scenowych osobowości.

Utalentowani scenowcy mieli okazję wykazać się, malując markerami w przygotowanych wcześniej przez organizatorów miejscach. Właściwie każda ściana była oblepiona papierem. W hali głównej od ostatniej edycji nie zmieniło się praktycznie nic. Na podłodze leżały materace, więc jeśli ktoś tylko chciał, mógł sobie na nich odpocząć. Było bardzo dużo miejsca do skakania przy sączącej się niemal non-stop muzyce. Całe „centrum dowodzenia" przeniesione zostało na piętro, przewody do głośników i rzutnika również zostały poprowadzone poza zasięgiem rąk i nóg niezgrabnych miłośników pląsania. ;-) Uniknięto dzięki temu pewnych niemiłych niespodzianek, jak to niekiedy bywa na innych CParty. Dookoła sali ustawione były stoliki, gdzie można było rozstawić przywieziony ze sobą sprzęt. Pecetów było nawet sporo, ale i Amigi nie mogło zabraknąć. Na godzinę 12 przewidziano deadline na msx. Na inne produkcje dwie godziny później. Właściwie do godziny 14.30 nic specjalnego się nie działo. Co prawda było trochę fun-compotów, ale czas ten poświęcało się raczej szukaniu qmpli, rozmowie i dopieszczaniu prac.

Przed 15 rozpoczął się pierwszy compo. Był nim music 4 channel. Selekcje przeszło 9 utworów, z których każdy stylem zahaczał o techno. Po godzinie rozpoczął się music multichannel. Tym razem selekcje przeszło 10 modów, których wachlarz gatunków na szczęście był szerszy. Przy okazji wspomnę o nagłośnieniu. Było ono wysokiej klasy, bardzo dobrze dobrane do hali. Czasami osoba nadzorująca ten sprzęt przesadzała z basami, wiadomo - zawsze staramy się pokazać z najlepszej strony i pochwalić tym co mamy, ale po co od razu przesadzać? Dodam, że to jedynie moje odczucie.

Kiedy zrobiło się ciemno, mogliśmy nareszcie zobaczyć, jak działa zawieszony nad głowami big screen. Nie był on wcale taki wielki, ale nie był też mały; na pewno był o niebo lepszy niż ten na poprzednim Astrosynie. Jakość wyświetlanego obrazu była zadowalająca. Czasami użyte zbyt małe czcionki w produkcjach było ciężko odczytać. Do godziny osiemnastej mogliśmy oglądać zwycięskie prace z innych party, głównie VHS. Pokazano nam również świetnie wykonaną „reklamówkę" Astrosyna 2, a następnie rozmowy w formie wywiadów z przybyłymi na CP scenowcami. Nie oglądnęliśmy tego do końca, gdyż rozpoczął się konkurs graphics pixel. Zobaczyliśmy 28 prac, a ich poziom był naprawdę różny. 20:45 - graphics 24bit. 9 rysunków w true color, no comment. Kolejny compot rozpoczął się około 22:15. Był to graphics trace, na który wystawiono 13 ray'ów. Były naprawdę różne, ciekawe, ładne i trochę mniej :-S. Piętnaście minut później trwał już ascii art compo. Dodam, że to nowość w Polsce. Obejrzeliśmy 9 grafik stworzonych przy użyciu znaków Ascii.

Około północy, gdy zaczęły straszyć duchy, impreza Astrosyn 2 nabrała najwyższych obrotów. Amiga 4k intro, potem trzy prace na PC 4 kb intro. Aż dziw bierze, co też koderzy mogą zmieścić w 4.096 bajtach. Następnie 7 produkcji Amiga 64k intro i 6 PC 64 k intro. Cóż, prawdę mówiąc nic specjalnego. Kiedy rozpoczął się Wild compo, myślałem, że się trochę rozerwę. Znowu się zawiodłem, bo z 13 produkcji najwyżej trzy były naprawdę śmieszne. Nie wiem, czy straciłem poczucie humoru, ale nawet Brygada RR i przyjaciele Stefana B. zbytnio się nie wysilili. Na pecata był tylko jeden crazy demo compo. To już powoli się staje regułą, że grzybiarze to sztywniaki, którzy boją się konkurować z Amisią... O godzinie 1:40 puszczono produkcje z kaset VHS. Było ich 6, a właściwie 5+1 bo jedna znacznie odbiegała od pozostałych. Zarówno stylem, jak i wykonaniem. W końcu mniej więcej o trzeciej odbyły się najważniejsze compoty, a mianowicie Amiga i PC demo. Demonstracji na Amigę było 8, natomiast na peceta zaledwie 2. Chodziły również plotki, że z powodu małej ilości produkcji demo compo na peceta nie odbędzie się. Było w tym trochę prawdy, tyle że powodem tego była niekompatybilność karty graficznej użytej w pc compo machine. Nie chciała ona poprawnie wysyłać obrazu na rzutnik.

Demka były na wysokim poziomie, chociaż na dzień dzisiejszy trudno jest wnieść coś nowego do demosceny. Praktycznie najważniejszy jest dobry pomysł, a tego raczej brakowało w prodkach. Nikogo już dzisiaj nie ruszają 3d obiekty i truecolorowe tunele. Chyba nic co zostało wystawione na Astrosynie nie pojawi się w scenowych chartsach. Raczej obejdzie się bez większego echa.

Po kompotach większa część partyzantów (tych, która jeszcze nie spała :D) poszła spać, aby zebrać siły przed ogłoszeniem wyników. Już po godzinie szóstej udostępniony był stuff do zgrania na swój HDD. Było tego 75MB. Niestety, jego część diabli wzięli, głownie grafikę i mody. Około godziny 8:00 wywieszono wyniki. Po dziewiątej nastąpiło ich oficjalne ogłoszenie, rozdanie nagród i zakończenie party. Do tego czasu pozostało już niewielu partowiczów, ponieważ większa część rozjechała się do swoich domów.

Podsumowując. Party były całkiem niezłe. Nie skłamię, jeśli powiem, że było udane. Jak to bywa tylko na Astrosynie, nagrody pieniężne były bardzo wysokie. Zazwyczaj jest to niespotykane na innych zlotach. Nawet za zajęcie drugiego miejsca całej grupie zwracały się koszty (dojazdu, wejściówki, etc.). Nie było żadnych nieprzyjemnych sytuacji, a ochrona była taka, jakby jej nie było. :) Poza informowaniem, że nie wolno wnosić i spożywać alkoholu na terenie imprezy, nie mieli nic do roboty. Chyba tylko raz doszło do drobnej sprzeczki między scenowcami i szefem ochrony. Wszystko odbyło się bez użycia siły. Największym mankamentem były długie przerwy między compotami, które można było spędzić np. w bufecie, w którym serwowano tanie, smaczne i ciepłe potrawy i napoje. Szkoda, że na Astro była tak mizerna frekwencja i że wystawiono nieciekawe produkcje (uwaga - nieciekawe nie znaczy, że były słabe). Organizatorzy mogą być z siebie dumni, natomiast scenowcy powinni się wstydzić!

***Arkadiusz „GigaNT" Roziewicz***

# Bądź na luzie!

**I oto kolejne śmieszne teksty pościągane dla Was z zakamarków Internetu lub nadesłane przez czytelników CDA. Zapraszamy do lektury, przypominając jeszcze, że zawarte tu poglądy NIE SĄ oficjalnym stanowiskiem redakcji CDA. A jak ktoś ma jakieś śmieszne teksty czy coś, co pasowałoby do tego działu... to na co jeszcze czeka(sz)???**

### Gdyby restauracje działały jak... (domyślcie się co)

Osoby dramatu: Klient, Kelner

Kelner: Dzień dobry, jestem Starszym Kelnerem. Słyszałem, że masz zastrzeżenia do naszej restauracji?

Klient: W mojej zupie fasolowej jest mucha!

Kelner: Zamieszaj łyżką jeszcze raz, o widzisz -znikła.

Klient: Co z tego, że jej nie widzę, skoro wiem, że ona tam JEST.

Kelner: Być może to dlatego, że źle jesz zupę. Powinieneś używać widelca, nie łyżki.

Klient: Jeśli nawet użyję widelca, to mucha i tak tam będzie.

Kelner: Hmmm. Może rodzaj talerza jest niekompatybilny z zupą... Z jakiego talerza korzystasz?

Klient: Z talerza z zupą!!!

Kelner: Hmmm... czyli to powinno działać... Może problem tkwi w procesie instalacji... Opisz mi jak postępowałeś z talerzem?

Klient: Przynieśli mi talerz z zupą, w zupie pływała mucha. Wezwałem szefa sali. Ciebie.

Kelner: A w jaki sposób zamówiłeś zupę?

Klient: Powiedziałem kelnerowi „daj pan to, co szef kuchni poleca". A polecał Zupę Dnia.

Kelner: Rozumiem. Zamawiałeś Zupę Dnia czy Zupę Dnia v1.1?

Klient: Macie więcej niż jedną Zupę Dnia dziennie?

Kelner: Naturalnie. U nas Zupa Dnia zmienia się co godzinę!

Klient: Z ciekawości... jaka Zupa Dnia jest aktualnie w karcie?

Kelner: Teraz? Wersja 1.2.17 - pomidorowa.

Klient: OK. W takim razie zabieraj pan tę zupę i przynieś pomidorówkę. Zapłacę za obie, dla świętego spokoju.

Kelner: Się robi...

(po chwili)

Kelner: Oto zupka i rachunek.

Klient: Hej, to jest ogórkowa!

Kelner: A tak, pomidorowa jeszcze się gotuje.

Klient: Zresztą wszystko jedno. Jestem głodny i chcę w końcu coś zjeść!

(Kelner odchodzi)

Klient: Zaraz! Wróć pan! W tej zupie jest KOMAR!

*W czasie kolejnej kłótni my popatrzmy na jego rachunek.*

*Zupa Dnia v30.95.98 - 10 zł*
*Konsultacja ze Starszym Kelnerem - 15 zł*
*Opłata za konsultację - 25 zł*
*Upgrade do nowszej wersji Zupy Dnia - 5 zł*
*Dostarczenie nowszej wersji Zupy - 10 zł*

*Szanowny Kliencie:*

*Wykryto błąd w zupie. Usterka zostanie usunięta w jutrzejszej Zupie Dnia. Patch anty-insektowy do aktualnej wersji Zupy zostanie dostarczony przy następnej wizycie i zamówieniu Deseru Dnia albo możesz go za darmo wziąć z naszej lady w bufecie, o ile się dopchasz. Smacznego.*

### Dlaczego komputer MUSI być kobietą?

1. Gdy tylko go masz, widzisz zaraz 100 lepszych i... szybszych oraz łatwiejszych w obsłudze.

2. Każdy Twój najmniejszy błąd będzie na wieczność zapamiętany.

3. Cały czas wydajesz na niego kasę... a co masz? Trochę przyjemności od czasu do czasu i same zmartwienia przez resztę życia.

4. Nikt nie pojmuje do końca logiki, wedle jakiej postępuje. Może poza innymi komputerami.

5. Ma genialny talent do komplikowania rzeczy prostych do rangi nierozwiązywalnego problemu... a wtedy wzywa Cię na pomoc lub poddaje się.

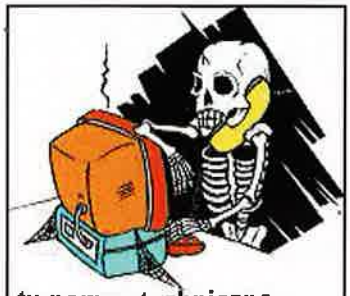
6. Niby Cię słucha... ale tylko wtedy, gdy postępujesz ściśle wedle narzuconych przez niego reguł.

7. Niby toto rozumne... ale to tylko pozór.

8. Czasem, gdy dotykasz go w niektóre klawisze, piszczy... (a czasem nie).

8. Gdy jest obok ciebie, noc nie służy do spania...

10. Jak go nie trzaśniesz, to się nie wyłączy.



**tu pomoc techniczna... sorry, że musiał pan troszkę poczekać...**

### Gdyby architekci musieli pracować tak, jak programiści...

Drogi Architekcie!
Proszę, byś zbudował mi dom. Wprawdzie sam do końca nie wiem, czego potrzebuję, dlatego zdaję się na Twą inteligencję i inwencję. Naturalnie mam kilka sugestii, które koniecznie musisz uwzględnić - w końcu to mój dom i moje pieniądze... Otóż chciałbym, by w moim domu było od 2 do 45 pokoi. Naturalnie chciałbym, by w dowolnym momencie można było dodać lub odjąć od domu niepotrzebny pokój. Chciałbym też, abyś sporządzał od nowa plany domu po każdej wprowadzonej przeze mnie poprawce tak długo, aż zaakceptuję finalny projekt. Naturalnie nie myśl sobie, że to ja poniosę ich koszty. Gdybyś był dobrym architektem, do razu przecież zrobiłbyś projekt, który mi w pełni odpowiada.

Pamiętaj też, że mój nowy dom musi być większy i wygodniejszy od tego, w którym teraz mieszkam, ale jednocześnie musi być od niego sporo tańszy. Podobnie zresztą z kosztami utrzymania - nie po to buduję nowy dom, by płacić za niego tyle samo co za stary, prawda? Przy czym naturalnie życzę sobie, byś zastosował najnowsze techniki budowlane i najnowsze materiały. Nie żałuj też aluminium i przyciemnianych fotochromowych szyb. A i architektura budynku musi wybiegać w przyszłość (tak od zewnątrz, jak i wewnątrz). Jednocześnie jednak musisz pamiętać, że mam w swoim starym domu wiele urządzeń (jak na przykład lodówka z 1953), do których jestem bardzo przywiązany, stąd projektuj to mieszkanie tak, by wszystkie stare sprzęty, które wezmę z poprzedniego domu (niestety, sam nie wiem jeszcze, co z niego wezmę) pasowały do nowych wnętrz i bez problemy współpracowały z najnowszymi urządzeniami AGD.

Nie muszę też chyba Ci mówić, że powinieneś uwzględniać opinie mojej żony, dzieci, no i teściowej, która bywa u nas raz do roku. Naturalnie Ty jako architekt sam wiesz najlepiej, które z ich sugestii mają sens - ale nie zapominaj, że tak naprawdę o tym decyduję JA. I nie zawracaj mi głowy szczegółami technicznymi, w końcu po to Cię wynająłem, żeby sobie tym nie zaśmiecać głowy. Choć naturalnie nie zaszkodzi przypomnieć Ci, że moja żona kocha niebieski kolor - a ja go nienawidzę. Ponadto ja lubię wylegiwać się na wełnianych dywanach, a moje dzieci mają na nie alergię. Budując dom, rób więc tak, by każdego zadowolić i nikogo nie denerwować.

Aha, dom powinien być w stanie surowym za 48 godzin!

No i racz uwzględnić, że w kiedyś będę chciał go sprzedać. Zatem przed budową wypytaj moich sąsiadów, jak powinien wyglądać dom, który oni by z chęcią kupili. Popatrz zresztą na dom, który zbudował mój sąsiad w zeszłym roku. Nam też przydałby się 70-metrowy kryty basen. Nie wątpię, że jego budowa nie podniesie kosztów budowy, bo mam do Ciebie całkowite zaufanie.

***Z poważaniem***
***Potencjalny Nabywca Domu***

PS. Po dogłębnym namyśle wydaje mi się, że być może tak naprawdę to potrzebuję raczej niedużej, ale pojemnej przyczepy kempingowej. Zatem bądź przygotowany, że mogę jeszcze zmienić zdanie.

## Samochodowa helpline

Firmy produkujące samochody nie mają takiej „gorącej linii" jak firmy produkujące software i hardware komputerowe. Ale wyobraźmy sobie, że mają. Oto, jak mogłyby wyglądać przykładowe telefony. (PS. Ten tekst nie ma NIC wspólnego z tekstem zamieszczonym w jednym z poprzednich CDA, więc nie denerwować się, gdy na początku będzie wyglądał nieco podobnie).

### • Rozmowa 1

Pomoc Drogowa: Pomoc drogowa, słucham. W czym mogę pomóc?

Klient: Wsiadłem do samochodu, zamknąłem drzwi i nic!

PD: Włożyłeś klucz do stacyjki zapłonu i przekręciłeś go?

K: Co to jest zapłon?

PD: Urządzenie, które uruchamia motor, obracając za pomocą energii pobieranej z akumulatora rozrusznik, który...

K: Motor? Zapłon?! Energia?!! Akumulator??? Rozrusznik?!? Czy ja muszę znać ten cały techniczny żargon, by móc używać samochód?!

### • Rozmowa nr 2

Pomoc Drogowa: Pomoc drogowa, słucham. W czym mogę pomóc?

Klient: Samochód przez tydzień był w porządku i nagle się popsuł. Silnik tylko prycha i gaśnie przy próbie uruchomienia wozu.

PD: Sprawdziłeś poziom paliwa?

K: Hę? Gdzie?

PD: Na wskaźniku poziomu paliwa. Taki mały wskaźnik po lewej stronie szybkościomierza.

K: Strzałka jest na zerze.

PD: No to jesteśmy w domu. Musisz kupić benzynę i będzie po sprawie.

K: Co takiego?! Dałem ponad 40.000 zł za samochód i jeszcze mam do niego ciągle dokładać?! Żądam, abyście wymienili mi go na samochód, w który nie trzeba już nic więcej inwestować!

### • Rozmowa nr 3

Pomoc Drogowa: Pomoc drogowa, słucham. W czym mogę pomóc?

Klient: Te wasze #%@ wozy są do...!

PD: Co się stało?

K: Cholera, nie wiem! Jechałem, a tu nagle jak podłoga nie trzaśnie!!!

PD: Podłoga?!

K: Zarwała się, aż wyleciał ten cały kawał betonu!

PD: ???!

K: No ten, którym przycisnąłem pedał gazu, żeby wóz szybko jechał. Wiesz, gaz do dechy, checheche. Pisało o tym tricku w takim nieoficjalnym piśmie dla miłośników aut, overclocking się toto nazywało... chyba?

PD: Przykro mi, ale w takim razie usterka wyniknęła wskutek niewłaściwego użytkowania samochodu, niezgodnego z naszą instrukcją obsługi.

K: Nic mnie to nie obchodzi, żądam wymiany na najnowszy model ze wzmocnioną podłogą i gwarancją, że już więcej nie nawali!

### • Rozmowa 4

Pomoc Drogowa: Pomoc drogowa, słucham. W czym mogę pomóc?

Klinet: Grabula! Kupiłem właśnie mój pierwszy samochód - Wasz samochód! Kupiłem go, bo ma automatyczną skrzynię biegów, system nawigacji satelitarnej, airbag, ABS, dynamiczna kontrolę zawieszenia i strefy kontrolowanego zgniotu oraz immobilizer.

PD: Miło nam. Czym więc mogę pomóc?

K: ...Kurczę, możecie mi powiedzieć, co to tak naprawdę znaczy?...

## Kilka powodów, dla których w budynku Pewnej Firmy powinni rozdawać darmowe piwo.

1. To zmniejszy ilość skarg na niskie pensje.
2. Negocjacje o podwyżkę płac upływają w dużo milszej atmosferze.
3. Pomaga oszczędzać na kosztach ogrzewania w zimie.
4. Ludzie niechętnie będą chodzić na urlop.
5. Pracownicy będą wyglądać na wesołych i zadowolonych z życia.
6. Pracownicy nie muszą pić ohydnej amerykańskiej kawy, by wytrzeźwieć po wczorajszej imprezie.
7. Będzie można bezkarnie puścić pawia w gabinecie Wielkiego Szefa.
8. Po paru piwach nie myślisz już o przerwie na lunch.
9. A jeśli nawet - to już nie czujesz, jak smakuje to, co serwują ci w stołówce.
10. Pracownik może pracować do późna w nocy bez wykrętów, że „musi się kiedyś zrelaksować".
11. Teraz wszyscy pracownicy tej firmy będą zachowywać się jakby pracowali po pijaku, nie tylko ich programiści.

## Winblows 2000

Ponoć takie komunikaty są całkiem prawdopodobne w kolejnej wersji Winblows...

1. Walnij z bańki w klawiaturę, by kontynuować!
2. Naciśnij jednocześnie 11 cyfr na klawiaturze, by się zalogować.
3. Naciśnij dowolny klawisz, by kontynuować, lub jakikolwiek inny - by wyjść z systemu.
4. Naciśnij dowolny klawisz... nie, nie, nie...! NIE TEN!!! Arrrgh!!!
5. Naciśnij CTRL-ALT-DEL by włączyć god-mode.
6. Zamknij oczy i naciśnij ESC trzy razy. Otwórz oczy - system nadal stabilny?! Dziwne...
7. Zły rozkaz albo nazwa pliku - marsz do kąta, kretynie!
8. Kończymy sesję Winblows. Wyłączyć komputer czy grasz jeszcze raz?
9. Błąd przy zapisie danych. Formatować całego twardziela? Yes/Yes
10. Napisz „win", by zawiesić system.
11. Nie znalazłem pliku lub foldera. Szukać jeszcze raz?
12. Brak myszy. Pogoń kota z pokoju!
13. Runtime Error 6D at 417A:32CF: Kretyński Użytkownik.
14. Nie mogę odczytać FATa. Spróbować odczytać THINa?
15. WinErr 16547: Port drukarki nie wykryty. Zrób kopię wysłanego pliku. (PISAK & PAPIER REQUIRED)
16. UserError: Ustąp Miejsca Komuś Mądrzejszemu.
17. Winblows VirusScan 1.0 - „Wykryłem Winblows! Usunąć go (Y/N)".
18. Skanuję HDD... Wykryto nielegalne oprogramowanie! Robię format, policja już w drodze. Have a nice day, sucker!

## Twardziel!

Bill G. (powiedzmy: Gorman) zabrał swoją przyjaciółkę, Mary, na przelot turystycznym samolotem. Samolot to dość archaiczny dwupłat z wielkim napisem: tylko po 100$ od łebka, jeśli powstrzymacie się od krzyku w czasie lotu (w innym wypadku - po 300$). Bill zapłacił za oboje, wsiedli do samolotu, przypięli się pasami, a pilot wycią w górę i zaczął kręcić jakieś dzikie figury akrobatyczne. Po wylądowaniu pilot mówi z uznaniem do Billa:
- A niech mnie! Jest pan jedynym, który ani razu nie wrzasnął!
Bill uśmiecha się skromnie:
- Eee, taki twardziel nie jestem. Raz mało nie wrzasnąłem...
- Gry kręciłem korkociąg?
- Gdy wypadła Mary!

## Typowe pytania

Oto najczęstsze pytania, jakie słyszą w słuchawkach ludzie z pomocy technicznej. Wbrew pozorom, większość z nich jest albo w pełni autentyczna, albo tylko lekko podkolorowana...

- Spróbuj pan jeszcze raz mi to wytłumaczyć, kwadrans to za mało! Czyli tak: wkładam CD do napędu... i co dalej?
- Co to znaczy „any key"? U mnie na żadnym klawiszu nie ma napisu „any"!

- To gdzie jest ten „paler"?

- Eee, to na pewno nie pomoże, wymyśl pan coś lepszego.

- Czy ja nadal mówię do tej samej osoby? Godzinę temu miał pan inny głos i nie klął?

- Skąd mogę wiedzieć, ile mam wolnego miejsca na HDD! To pan jest z pomocy technicznej, nie ja; to pan powinien to wiedzieć!

- Gdzie mam zadzwonić, by się dowiedzieć, ile mam Ram?

- Jaki mam komputer...? Na pewno dobry! W końcu dałem za niego kupę szmalu w '95! Że to już zupełnie przestarzałe? Nie rozśmieszaj mnie pan, mam samochód z '94 i chodzi jak złoto, a przecież w komputerze nie ma żadnych ruchomych części, więc nie ma co się zużyć...

- Mój Microsoft nie pracuje... co robić?

- CDka wkładamy lśniącą stroną do góry czy do dołu?

- Czy jak podłączę się do sieci zasilającej, to mogę grać w sieci?

- Dlaczego on mi to robi?!

- Przedtem działało!!!

- U mnie nie ma CONTROL, jest tylko CTRL - to może dlatego nie chce działać?

- Nieee, skąd, nic przy nim nie grzebałem, w życiu! ...No, może troszkę... Niedużo... Tak, kartę grafiki też ja wyjąłem... To te kable były do czegoś potrzebne?!

- Słuchaj pan, ja mam komputer od paru lat. JA WIEM CO ROBIĘ, proszę mnie nie pouczać! Powiedz pan tylko, co mam robić, by to zaczęło działać... no masz, znowu mnie poucza, debil czy jak, nie rozumiesz co do Ciebie mówię?!

- Dlaczego pan płacze?

*Dziękujemy za pomoc wszystkim pracownikom rozmaitych hot-line, którzy podrzucali nam rozmaite ciekawe teksty rozmów... I współczujemy z całego serca!*

## Po czym poznać, że Twe dziecko za dużo czasu siedzi przed komputerem?

10. Nazywa swoje chomiki (rybki, pieski, kotki?) „I", „B", „M".
9. Rozmawiając z kimś przez telefon, mówi bez polskich fontów.
8. Usiłuje zmorfingować kota, by wyglądał jak shambler.
7. Mówi, że nie może iść do szkoły, bo złapał komputerowego wirusa i źle się czuje.
6. Opisując udaną randkę, twierdzi, że udało mu się zalogować.
5. Gdy jest bardzo zmęczony, narzeka, że przydałby mu się UPS.
4. Mówi do Ciebie np. TATA_DAJ_KASĘ.EXE.
3. Dekoruje ściany swego pokoju fotkami nagiego Billa G.
2. Gdy dzwoni na hot-line, zadaje paniom z seks-telefonów pytania dotyczące instalacji programu.
1. Gdy każesz mu zamknąć okno, pyta się, gdzie jest pasek zadań na framudze.
0. Gdy chce się uśmiechnąć, przekrzywia głowę o 90 stopni. ■

# Pomocna dłoń

**I znów 2 strony to dużo za mało na wszystkie Wasze anonse - zatem daliśmy dla waszej, resztę znajdziecie na CD. Miłej lektury!**

## ACTION REACTION

•Jack Orlando(4/99).
Zanim wejdziesz do kasyna to musisz unieszkodliwić faceta, któremu daleś w leb na tylach knajpy. Musisz związać mu ręce żeby nie mógł nakablować Skalettiemu coś za jeden. Do tego celu użyj sznura. Jeśli go nie masz to wejdź do starej rudery. Tam znajdziesz kij basebalowy, którym unieszkodliwisz biedaka, który ma przy sobie sznur. St@chniew stach2@box43.gnet.pl

•Jack Orlando.
Nie przejmuj się rozkazem Scalettiego w kasynie i udaj się z jego gorylem do piwnicy. Ten zamknie cię w komórce. Poczekaj chwilę; ktoś przyjdzie Ci z pomocą. Marta

•Broken Sword 2.
Aby przejść obok psa zejdź na dół, zabierz z wody kij i wyjmij nim butelkę z wody. Wróć na górę, wylej wodę z butelki na komin i zabierz z niego stożek. Jeszcze raz wylej na komin wodę z butelki. Stróżówka wypełni się dymem i wyjdzie z niej stróż. Zejdź na dół i przez klapę wejdź do stróżówki. Zabierz stamtąd węgiel i psie herbatniki. Wyjdź na zewnątrz przez klapę, psie herbatniki rzuć na platformę. Pies wyjdzie na platformę i wtedy kijem ja opuść, a pies wpadnie do wody. Pozostaje tylko przejść przez plot. Bartosz z Gniezna.

•Tomb Raider 1. CDA 4/99
Krok do przodu, krok wstecz, dwa pełne obroty, skok do przodu = przejście do następnego levelu. Kasia B. Z Poznania.

•Prisoner of Ice.
*Jeżeli nie możesz znaleźć drugiej części kodu do sejfu w Bazie Księcia Edwarda, to poszukaj bardzo uważnie w sali odpraw (centralna półka). Na górnej półce znajdziesz książkę (piąta od lewej), w której będzie kod. Kod do sejfu to 496 523. Lara

*Kod do sejfu w Bazie Edwarda to 496523. Krzysiek Kielb, Nałęczów.

•MK4
Aby grać Goro przejdź grę jako Shinok (poczekaj, aż przejdą napisy) zacznij od nowa. W panelu wyboru postaci weź HIDDEN naciskając BLK (trzymaj) i po kratkach wybierz SHINNOKA (przyciskiem RUN). Trzymaj przycisk aż do wyboru kolumny, wybierz kolumnę, naciśnij RUN i puść oba przyciski. Ach, do grania SMOKE lub ustawień automatycznych są potrzebne Kombat Kode. QQRYQ

•Nowy Teenagent.
Druga misja treningowa. Wyjdź z "Pokoju", zerwij trawę obok ceglanej ściany, przeskocz kapitana, weź "nóż-rambo" (wypadł Kapitanowi), rozetnij płot (obok namiotu) i przejdź do ceglanej ściany. Wetknij sprężynę w twardą ziemię (z karceru; była w łóżku). Wróć do ogrodzenia, użyj saperki na przedmiocie. Daj to "coś" strażnikowi. Ten da ci "tydzień żołnierza" - pokaż go Kapitanowi. Maciej z Gdyni

•Shadows Of The Empire
Odnośnie deaktywatora pola, to ciesz się, że go masz i nie próbuj się zastanawiać jak go użyć. Kiedy będzie potrzebny, sam zrobi co trzeba. Jeżeli natomiast chodzi o obracającą się rurę, to przy jej końcu, naprzeciwko działka, które zniszczyłeś, jest tablica rozdzielcza. Nie można jednak uruchomić jej spacją, bowiem zbliżenie do rury powoduje tracenie energii. Po prostu strzel z lasera kilkakrotnie w tablicę, a drzwi się same otworzą. Za rurą jest kilka pomieszczeń oddzielonych polem siłowym. Deaktywizuj je kolejno (do tego właśnie służy Twój deaktywizator), natomiast za ostatnimi czai się trójka strażników. Wykończ ich z pulsera poprzez pole siłowe, oni nie zrobią Ci nic, a Ty zaoszczędzisz trochę życia. Pod żadnym pozorem nie używaj tam pocisków atomowych bo zginiesz! Na końcu poziomu walczysz pod wodą z wieloglowym potworem. Unikaj jego głów i skup się na strzelaniu do diamentowego oka. Jest też na długiej szyi, ale nie ma głowy - łatwo odróżnić. Strzelanie do pozostałych głów nic nie da.

•Myth 2 (Demo)
Po podniesieniu mostu dostajesz nową jednostkę - Dwarfen Pathfinder (karzel), który jest niewidoczny dla wroga dopóki go nie dotknie. Podejdź do bocznej stalowej kraty i poczekaj. Kiedy ją otworzą, wślizgnij się i zniszcz (na murach obronnych) taki "drewniany kolowrotek". Most opada i droga wolna. Marcin m@czasnaeb.pl

## MAM PROBLEM

•Ostatnio przeglądałem sobie starsze kompakty CDA z bonusami i znalazłem tam cheat do Anno 1602. Skopiowałem go do katalogu z grą jednak nie wiem jak z niego skorzystać, tzn. nie wiem jak zwiększyć ilość pieniędzy lub artykułów. Uruchamiam cheat, grę i nic.

•Neverhood.
Jestem koło działa, zrobiłem schody, spuściłem wodę - co dalej? Bartosz z Gniezna

*Solucja jest w 7-8/97 numerze CDA.*

•Prisoner of Ice.
Nie mogę opróżnić szuflady. Miki

•Zork: Grand Inquisitor.
Jestem w niekończącym się korytarzu w G.U. Tech. Co robić? Lara z Olawy

•Nowy Teeagent.
Nie mogę poradzić sobie w trzeciej misji. Maciej z Gdyni

•Posiadam kartę Sound Blaster 128 PCI. W setupach gier (np. Prost GP) nie ma jej na liście, a wszystkie SB, SB PRO, SB16, itd. oraz cztery kompatybilne nie działają. Pojawia się komunikat: "Digital Sound Hardware not Found". Co robić?! Rigel

•Hopkins FBI
Znalazłem w wannie Samanty ciało. Z butelki, puszki z benzyną, szmat, zapalniczki zrobiłem koktajl Mołotowa. A na kasecie video Bernie Berckson wytłumaczył mi zasady gry "Gdzie jest Samanta?". Co dalej? Konrad Kądziela

*Włóż szmatę do butelki, napełnij ją paliwem z kanistra, podpal szmatę zapalniczką i tak stworzony koktajl Mołotowa wrzuć do kominka. Obejrzyj ciało i przeczytaj kolejną zagadkę. Jedź do kina (budynek w dół od banku). Porozmawiaj ze strażnikiem, daj mu banknot. Wejdź po schodach do budki projekcyjnej (drzwi ze znakiem zakazu wjazdu). Wsadź wtyczkę do kontaktu (zaraz przy drzwiach), wciśnij guzik na projektorze i przestaw dźwignię po lewej. Zejdź na dół i wyjdź na salę. Obejrzyj ciało, przeczytaj zagadkę i jedź na strzelnicę (pod muzeum). Wejdź do boksu piątego, strzelaj do tarczy, następnie przysuń ją przy pomocy dźwigni. Zdejmij papier. Zabierz kasetę oraz klucz. Wypytaj dyżurną policjantkę i jedź obejrzeć kasetę do domu byłej dziewczyny. Po seansie udaj się do biura Samanthy. Przy pomocy znalezionego klucza otwórz szafkę w biurku denatki. Znajdziesz tam kartkę z hasłem do jej komputera. Przejrzyj wszystkie akta dotyczące śledztwa, które prowadziła. Idź do szefa i przedstaw mu swoje domysły.*

•Książe i tchórz.
Dostępna cała mapa. Przedmioty: sztylet, diamentowy kastet, 5 monet, talizman nekromanty, lutnia, amulet, flakonik z perfumami, trzonek siekiery, łuska smoka, fragment kartki ze smokiem. Zabiłem księcia wampirów, zniszczyłem pajęczynę w jaskini. Ariwald zaprowadził mnie do Silmaniony, gdzie muszę strącić książkę z muru. Z Silmaniony idę przez resztki bramy w dół, gdzie znajduje się bagno. Książe nie chce tam iść! Co robić? Paweł Worek.

*Musisz mieć specjalny eliksir, który dostaniesz u alchemika w zamian za amulet szybkości (nawiasem mówiąc spotkasz tam niejakiego Geralta z Rivii... i jemu właśnie daj ten amulet). Nie wiem jednak czy byłeś już w młynie i zdobyłeś szczura dla grabarza?*

•Spec Ops.
Przeszedłem całą pierwszą misję (wszystkie fazy). Nie mogę wybrać następnej misji. Help! Cezar, Białystok

*Graj bez cheatów... albo skorzystaj ze zmodyfikowanego save'a gry, zamieszczonego na CD w CDA 5/99.*

•Książe i Tchórz.
Jestem w karczmie i nie wiem jak przejść koło Krasnala. Rozmawiałem z zakonnikiem, mówi: "Cieszy mnie byle błyskotka" - ale rubinu nie chce. Co robić? Maciek

*Nie chce, bo na kamieniu ciąży klątwa. Musisz ją zdjąć - a w tym celu udaj się do świątyni, gdzie żyje sobie jakieś lokalne zapomniane bóstwo. Aby je wywołać, musisz odczytać napis na ołtarzu (musisz mieć homunkulusa).*

•Sin.
Jak przejść misję - Sin Tek chemical plant (7 level). Jest jakiś sposób? Piotrek

•Fighting Force.
Kiedy uruchamiam grę i po pewnym czasie wciskam klawisz ataku, ekran powraca do pierwszego stanu (tego po uruchomieniu Windows), ale muzyka leci. Co się dzieje? Czy w oryginalnej grze FIGHTING FORCE da się jakoś zapisać stan gry?

•Mam płytę główną PC CHIPS z chipsetem BX, do tego do kompletu dokupiłem CELERONA 333, kartę graficzną SAVAGE 3D i pamięci 64 MB PC 100 MHZ BX. Problem jest taki, że cały komplet chodzi na 66 MHZ. Co zrobić aby cały zestaw chodził z częstotliwością 100 MHZ? Z tego co się orientuję CELERON 333 ma zablokowany mnożnik na 5 i chodzi z magistralą 66 MHZ. Gdy przestawiłem płytę na 100 MHZ, bios wyświetlił procesor jako CELERON 500 •MHZ ale system się zawiesza i dalej nie chce iść (po następnym restarcie już wcale nie startuje). Co z tym zrobić - proszę o dobrą radę. Roman.

*Nasza prywatna dobra rada jest taka, żeby za bardzo tutaj nie kombinować, gdyż ryzykujesz poważną awarią procesora i płyty... Podkręcanie procesorów na więcej niż 30% wyjściowej mocy jest bardzo ryzykowne, a tu jeszcze dochodzą kombinacje ze zmianą częstotliwości magistrali... Odradzamy!*

•X-files
Jestem w opuszczonym magazynie. Zabrałem stamtąd próbki ziemi, krwi i papierosa. Gdy wracam do biura szef każe mi wrócić do magazynu. Co dalej? Maja

•Broken Sword
Jak wyjść z domu na początku gry? Maja

•Książe i Tchórz
Jak można zdjąć klątwę z przedmiotów ze cmentarza? Wiem że trzeba to zrobić w świątyni, ale jak? Maja.

*Dogadaj się z żyjącym tam bogiem. Nie jest specjalnie chętny do współpracy ale...*

•Poszukuję solucji do "Ace Ventura", "Książe i tchórz", "AD 2044","Hopkins FBI". Mogą być do zwrotu. Marta Bilewicz, e-mail: mb2@mi.ikp.pl, ul.Surowieckiego 12 b/39, 02-785 Warszawa.

•Quake 2/ Unreal.
W QII doszedłem do poziomu Drilling Area, do pomieszczenia z dźwignią. Za ścianą z belkami widać opuszczający się pomost. Jak tam się dostać? Próbowałem przeskoczyć, cofać się itd. - bezskutecznie. W Unreal doszedłem do etapu Na Pali Haven. Są zamknięte drzwi i w pobliżu krata; nie można ich otworzyć. Wrota prowadzące do okrągłego zbiornika wodnego otwierają się ale z wody nie można nigdzie wejść na brzeg. Co zrobić dalej? Jacek

•TR 2 - drugi poziom.
Na samym początku zabiłam paru gości (tego na balkonie też) i psa. Potem dokładnie wypełniłam zadanie (tj. wszystko zrobiłam) w tym trzypiętrowym domku. No i co dalej? Łódź znalazłam ale co z tego skoro brama jest zasunięta?
akinorew@box43.gnet.pl

•Książę i tchórz.
Alchemik nie dał mi żadnego zaklęcia, wyczerpałam wszystkie tematy w rozmowie z nim. Nie mam nic dla Arivalda. Jak dostać się do skarbca ojca księcia?

*Musisz zostać zamieniony w niedźwiedzia. Alchemik da Ci czar w zamian za księgę. Tę zaś musisz gwizdnąć kupcom grającym w kości. Aby to zrobić musisz mieć oszukane kości do gry, które dostaniesz od złodzieja w dybach (rozmawiając z nim przyznawaj mu rację i powiedz coś miłego o jego rękach).*

•Fast Tracker (wersja 2.06)
Gdy nacisnę na przycisk PLAY SNG, lub PLAY PTR, utwór "odgrywa się" tylko do pozycji 12, 14, 32 :(. Próbowałem zmieniać konfigurację, uruchamiać program w DOSie i Windowsie - na nic :( Bubu66; bubu66@kki.net.pl

•Potrzebuję kogoś, kto (za opłatą) ściągnie mi z Internetu sterowniki do sprzętu. DEX (Tomasz Smykowski), Sieciowa 10, 85-435 Bydgoszcz.

•Książe i Tchórz
Nie wiem jak rozszyfrować napis w świątyni. Użyłam homunkulusa. Wiem, że mam wpisać ZANDAHA + jakaś literka. Jak to zrobić? Sol

*Tę literkę musisz dobrać metodą prób i błędów.*

• Świrus
W księgarni znalazłem papirusy i księgę. Daję ją historykowi, który opowiada mi historię; daję mu też jeden z papirusów. Idę do kiosku po gazetę, wchodzę do mieszkania. N drugim papirusie jest przepis. Jak znaleźć podane tam składniki? Maw

• Worms 3.
Co zrobić w 8 misji? Maw.

*Zbierz paczkę po prawej, a następnie, przy pomocy handgun wykończ przeciwnika. Następnie użyj Longbow by pozbawić głowy nieprzyjaciela i ponownie wyceluj, aby pozbyć się kolejnego nieprzyjaznego robaka. Kolejna paczka z zagranicy pojawi się po lewej. Znajdziesz w niej homing missile. Pamiętaj, aby przytrzymać długi czas spację. Dzięki temu pocisk poleci daleko i osiągnie zamierzony przez Ciebie cel. Po siódmej turze woda zacznie się podnosić, więc upewnij się, że stoisz wysoko ponad ziemią. Dobrą taktyka jest takie strzelanie, aby podnoszący się poziom wody zalał te niemiłe ci robaki.*

• UFO's.
Zaprzyjaźnilem się z Bobem. Wziąłem benzynę ze stodoły. Co dalej? Jak zdobyć klucze do samochodu? Jak dojechać do miasta?

*Wróć przed chatę, zmieszaj błoto z trawą i nałóż to na dziobaka. Obejrzyj animacje, masz klucz od samochodu. Wróć do wozu, użyj ropy na tym rzęchu i rozbijając szybę kluczem wejdź do środka.*

• Jak zmniejszyć lub zwiększyć rozdzielczość w komputerze? Kamil

*Jeśli idzie o ekran z Windowsem, to kliknij prawym klawiszem myszki na ekranie, wybierz z menu opcje "Właściwości", a z niej "Ustawienia". Tam możesz regulować rozdzielczość ekranu. A jeśli chodzi o jakąś grę - no cóż, pogrzeb w jej opcjach...*

• Commandos Mission Pack (demo).
Po ogłoszeniu alarmu facet, którego mam porwać, ucieka. Co mam robić? Paweł, Kraków.

• LBA 2.
Jestem w przechowalni. Nie wiem jak znaleźć jet-pack, którego zostawił mi słoń Balladino. Agnieszka Paprota, Zebrzydowice.

• Tomb Raider 2.
Potrzebuję tipsów! Arek

*Poszukaj CDA z recenzją - tipsy będą albo w tym samym numerze albo w jednym z wcześniejszych/późniejszych numerów.*

• Tajemnica Statuetki. Mam: monetę, lornetkę, mokrą chustkę i bilet do kina. Co dalej robić? Marcin Walerian.

• Fallout 2.
Jak zdobyć Hydroelectric Magnetosphere Regulator? Jak dostać się do Sierra Military Depot? Gdzie jest część do NaviCompa (komputera tankowca z San Francisko).

• Szukam solucji do "7 dni i 7 nocy" i nie wiem gdzie ją znaleźć, podobnie jak solucji do Soltysa, czy Skauta Kwatermastera. WYSOKA NAGRODA! W solucji Kajko i Kokosz napisane jest, zasadź ziarenko plączowoju i podlej je robię tak lecz odpowiedź brzmi: Nic nie rośnie.

• Sound Blaster Pro.
Nie wiem jak zrobić dźwięk w GT Racing 97. Łukasz Zatyka, Kamienna 10, 42-134 Truskolasy, tel. (0-34) 319-90-60.

• Modem Zoom 56 kbps.
Przez dwa pierwsze dni działał z prędkością 31 kbps, a teraz zwolnił do 2400 bps. Co się stało? E-mail: jasik@polbox.com

• Po zainstalowaniu Windows 98 i mojej karty dźwiękowej OPTi 931 16bit Sound System Deluxe, system się zawiesza podczas odtwarzania. W takiej sytuacji nie pomaga kombinacja CTRL+ALT+DEL i trzeba wcisnąć RESET. HELP!!! Mój e-mail: elataz@friko4.onet.pl

• Ace Ventura.
Jestem przed wyspą Wulkanią. Mam: tubkę z żelem, widelec plik banknotów, kopertę, perłę i przebranie. Jestem w statku. Nie wiem co robić. bplusj@friko.onet.pl

• Atlantis.
*Na pierwszym CD wchodzę do baru pod czerwonym kogucikiem lecz tam zabijają mnie towarzysze królowej. Zdobyłem nóż i nie wiem co dalej robić. Michał z Krakowa

*Jak mam ustawić globus? Maw.

• Resident Evil 2
Claire Redfield, scenario B. Gdzie dokładnie leży C-4 potrzebny do detonatora? Piotr Palicki.

*Detonator leży w zachodnim biurze na pierwszym poziomie RPD (F1). Materiały wybuchowe są w małym pomieszczeniu sąsiadującym z nim.*

• MK3
Jak mogę uzyskać dodatkowe postacie?

## KUPIĘ

• Nagrywarkę CD-ROM w cenie 350 zł z oprog. lub bez. Marcin kopczyk, ul. Kościuszkowców 78/9, 04-552 Warszawa, tel. (0-22) 613-27-80

• HDD 7,0 GB. Marcin Nomiński, ul. Cicha 17, 61-710 Poznań, tel. 0 61 8 52 69 44

• Action Plus: 2,4,5,8/98 i 1/99 - 3 zł/szt. CD Action 2, 10/98 z CD - 10 zł/szt. Jeżeli ktoś sprzeda mi wszystkie te pisma to zapłacę 50 zł (poniosę koszty przesyłki). Stanisław Szczęsny, ul. Śniadeckich 52/1, 86-300 Grudziądz.

• Dark Earth -30, 35 zł., Jack Orlando - 15 zł, StarCraft - 40 zł. Michał Bieniek, ul. Chłopska 43-502 Czechowice -Dziedzice, tel. (0-32) 21 520 35

• Oryginalne gry: Worms 1, Worms 2, Road Rash oraz programy: EJay Dance, EjayHiphop oraz płyty z dodatkami do Ejay dance. Mariusz Gaik, 34-615 Slopnice 829, tel. 018 33-26-152.

• Asterixy w niebieskiej okładce. Mam już kilka egzemplarzy. Piotr Kociubiński, ul. Francuska 96, 21-500 Biała Podlaska, e-mail: piotr777@friko5.onet.pl.

• CD-ACTION numery archiwalne 7-11/98 z dyskami, e-mail : xbox6@gdansk.cc. Krzysztof Słowiński, ul. Morska 162 A/5, 81-216 Gdynia 9, tel. (0-58) 663-20-69

• Settlers 1 - 12 zł. Setlers 2 - 25 zł. Carmageddon 1 - 35 zł. Tomasz Stepnowski, Krupin 28, 19-335 Prostki.

• Doom 1-2, Rise of the Triad, MK 1-2 (na dyskietkach), płytę główną z procesorem 486/66 + 8 Mb Ram za ok. 50 zł. CDx4 (co najmniej) za ok. 40 zł. Daniel Kuźnia, Łukowa 32, 62-105 Łekno.

• Dokładną solucję do Commandos BEL i Spec Ops - do 5 zł. Maciej Linder, Bruska 30, 94-223 Łódź. Tel. 042 634-84-51.

• Action Plus 1/99. Jakub Płaczki, Żeleńskiego 9c, 53-305 Bielsko-Biała. Tel. 033 8100831.

• CDA 11/98 z CD za 15 zł. Artur Kurowicki, Pyrzyczańska 44, 61-249 Poznań.

• Action Plus 3,4/99 za zwykłą cenę, pokrywam koszta przesyłki. Maciej Wiercioch, Wilcza 3/38, 99-300 Kutno, tel. 024-253-44-65.

• CDA z CD z roku 96, od 1 do 11 z '97 i 1/98. Cena do ustalenia. Igor Samul, Bartosza 10, 05-400 Otwock, tel. 022 710-06-32.

• Oryginalne gry Earthworm Jim2 i Simcopter (pilnie!).Cena do uzgodnienia. E-mail: lucas1@polnet.cc. Łukasz Zmarzlik ul. Górna 16/40 41-608 Świętochłowice

• Grę Theme Hospital (oryginał), cena do uzgadnienia. Jacek Bagniuk, ul. Dąbrowskiego 8/4, 14-200 Iława, tel.(0-88)648-83-30, email: szapopot@polbox.com

• Pierwszy numer CD-ACTION (czasopismo i cedek) z kwiecień-maj 96. Łukasz Zajko, ul. Urocza 8, 15-240 Białystok, tel. 085 7320-115, mail: lukasz99@polbox.com

• Grę "The Last express" .Maciej Nawrocki (OZZY), 97-140 Koluszki, ul. Przejazd 1. Email:ozzy2@friko3.onet.pl.

• Programy: ProTracker, Fast Tracker, Impulse Tracker, ScreamTracker. Ceny do ustalenia. Olek Leicht, Armii Krajowej 4/4, 57-300 Kłodzko, tel. 0601 883017, po 18.

• Programy do tworzenia muzyki: Ejay, Hip Hop, Ejay Dance, XL Poselt 1.0, M.G. 34-615 Slopnice 829.

• Action Plus 10/98 (listopadowy). Tomek Chorążyczewski, Stodolna 3a/5, 74-320 Barlinek.

• CDA 1/96 z CD za 11-12 zł. Jakub Jąkalski, Matejki 4, 83-000 Pruszcz Gd.

• CD z CDA z '96 roku. Cena do ustalenia. Łukasz Linkiewicz, Piaskowa 28A/20, 72-010 Police. Tel. 091 312-72-13, po 18.

• CDA 4 i 7/98. Gry Goblin 1-3. Adam Mietluk, Armii Krajowej 43/15, 43-104 Tychy, tel. 032 2172272.

## ZAMIENIĘ

• Gry z CDA: F/A 18 Hornet 3.0 i Alone int he Dark 3 na jedną z poniższych: Quake 1-2, Worms 1-3, Tomb Raider 1-3, Duke Nuke'm, Hexen 1-2, Doom, Książe i Tchórz, Heretic 1-2, Carmageddon 1-2, NFS 1-3, Lemmings, Kajko i Kokosz, Prince of Persia 3D, Settlers 2-3, Unreal, Final Fantasy 7. Lub sprzedam za 25 zł obie. Joanna Niewiadomska, Armii Krajowej 28b/6, 84-300 Lębork, tel. 059 625-173.

• Ace Ventura PL na Abe's Oddysee lub sprzedam za 60 zł. Paweł Lelik, Ligota Wielka 1, 48-385 Otmuchów, tek. 077 435-42-58.

• Gry z CDA: FX Fighter Turbo, Motor Mash, Alone 3 - na GTA PL lub Theme Hospital, ew. sprzedam po 18 zł/szt. Lech Guzowski, Kolenkiewicza 5/23, 82-300 Elbląg, tel. 055 235-77-09.

• Motor Mash i Prisoner of Ice (z CDA) na inne oryginalne gry. Dorzucę 6 CD z PC Games i ew. pełną wersję Red Barona z Gamblera. Adam Wyszyński, Osiedlowa 7/54, 16-300 Augustów.

• Reah PL (6CD), Master of Orion 2 (oryginały) na Silen Hunter Commander Edition lub Panzer General. Józef Durlak, Tuwima 6a/23, 47-225 Kędzierzyn.

## NAWIĄŻĘ KONTAKT

• Z fanami The X-files. Wojtek Naruniec, ul. Norwida 1/3, 59-902, Zgorzelec

• Wstąpię do klubu PC'towców. Łukasz Linkiewicz, ul. Piaskowa 28A/20, 72-010 Police, (0-91) 31272213 po 18.00

• Z posiadaczami starych gier na PC i starych POLSKICH komiksów. Przemysław Woliński, ul. 1-go Maja 6/8, 78-200 Białogard, tel. (0-94) 312-60-02

• 1/96 CD-Action i 1/98 Action Plus. Jakub Baron, ul. Piłsudskiego 32/99, 43-100 Tychy, tel. 217-84-15

• Z programistami, ludźmi tworzącymi gry na PC. Jestem początkującym programistą. Odpiszę na wszystkie ciekawe listy. Mirosław Ślanda, Grodzisko Górne 252a, 37-306 Grodzisko D.

• Z osobami potrafiącymi tworzyć tła (obrazki) do stron www. judasx@free.com.pl

• Z fanami gier sportowych, strategicznych, przygodowych, FPP itp. Odpiszę na każdy list. Paweł Kuc, ul. Grunwaldzka 52a/28, 37-700 Przemyśl, e-mail:kucu@friko6.onet.pl

• Z miłośnikami gier: Betrayal At Krondor + Betrayal In Antara. Oraz z ludźmi, którzy mają solucję do tych gier. Katarzyna Kowalczyk, ul. J. Matejki 10A, 99-300 Kutno; e-mail: fluffy_x@friko4.onet.pl

• Mam na imię Michał i chodzę do 5-tej klasy podstawowej w Bolkowie. Nawiążę kontakt z ładną ale niegłupią dziewczyną 11-13 lat. keisim@box43.gnet.pl

• Z ludźmi, którzy na komputerach nie tylko grają. Programowanie, grafika, muzyka, surfowanie itd. Mój e-mail: sem@lighting.ml.org

• Z jakąś fajną dziewczyną w moim wieku (14 lat) interesującą się komputerami, sportem, zwierzętami i literaturą. Michał. Email: micpp@polbox.com ■

## Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!) lub e-mailami z subjectem: Pomocna Dłoń. U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryk Kupię/Sprzedam/Zamienię koniecznie podaj swój pełny adres. Sam email lub numer telefonu tu nie wystarczy! W wypadku gier/programów należy dodatkowo zaznaczyć, że jest to ORYGINAŁ.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego, prowadzenia jakiejkolwiek działalności zarobkowej, sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące takie możliwości. Piratów będziemy publicznie demaskować i informować o nich policję.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

# Przyjazne testy z komputera

Test the best

**Programy do nauki matematyki wyjątkowo rzadko pojawiają się w ofercie firm programistycznych. Zazwyczaj i tak są to pozycje kierowane przede wszystkim do najmłodszych, ewentualnie do uczniów szkół podstawowych.**

ANDRZEJ SITEK

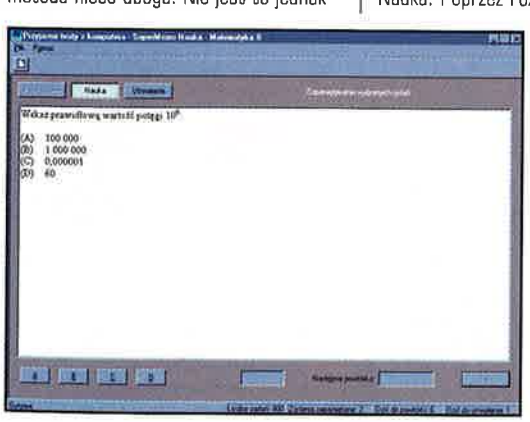
Nie inaczej jest również w wypadku programu dla nauczycieli i uczniów "Przyjazne testy z komputera" wrocławskiej firmy Vulcan Media. Aplikacja koncentruje się na programie nauczania obowiązującym w czterech ostatnich klasach szkoły podstawowej. Zasadniczo zawiera trzy integralne części, które umożliwiają naukę, sprawdzanie wiadomości oraz samodzielne konstruowanie testów przez nauczyciela. Konstrukcja programu opiera się właściwie na bazie pytań testowych, które rozwiązuje się, wybierając po prostu jedną z czterech proponowanych odpowiedzi. Uczeń nie będzie mógł wykonać samodzielnie określonego zadania matematycznego, uzupełnić wzoru itd. W programie przewidziano tylko jeden wzorzec sprawdzania przyswojonej wiedzy. Również nauka przebiega w podobny sposób. Prawdę powiedziawszy jest to metoda nieco uboga. Nie jest to jednak do końca wada programu, bowiem jego przeznaczeniem jest przede wszystkim szybkie zweryfikowanie wiedzy ucznia w ciągu kilkudziesięciu minut lekcji (są dwa warianty testów: 30 minutowy, 60 minutowy). Służy do tego TESTER, czyli program do sprawdzania i samooceny wiedzy ucznia. TESTER automatycznie zestawia sprawdzian z wybranych działów materiału lekcyjnego. Warto zauważyć, że testy są tak skonstruowane, aby mobilizowały i nie zniechęcały ucznia. Pierwsze zadania są najprostsze, dzięki czemu uczeń dość szybko je rozwiąże, natomiast jego satysfakcja zaprocentuje podczas wykonywania następnych, nieco trudniejszych zadań. Trzeba również dodać, że wszystkie testy są oparte na serii książek Wydawnictwa Szkolnego PWN - mamy więc gwarancje co do wartości merytorycznej testów. W sumie program zawiera zbiór ośmiuset zadań z zakresu klasy ósmej oraz po sześćset zadań testowych z zakresu klasy siódmej, szóstej i piątej. W trakcie rozwiązywania zadań (w trybie nauki) poprawność odpowiedzi sygnalizuje niewielkie okienko z zielonym lub czerwonym "światełkiem". Jeżeli jednak zadanie zostanie źle rozwiązane, nie ma możliwości natychmiastowego zweryfikowania błędu i zobaczenia właściwej odpowiedzi. Możliwe jest to dopiero po rozwiązaniu całego testu. Trzeba więc czekać pół godziny albo godzinę (tyle czasu przewidziano na rozwiązanie testów) na poprawną odpowiedź. Oczywiście w szkole jest ważne, aby uczeń nie mógł w trakcie rozwiązywania testu sprawdzić błędne zadanie. Powinna jednak być dostępna opcja, która to umożliwia.

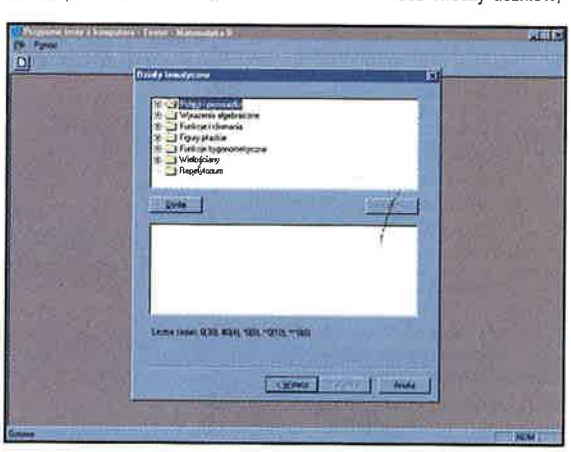
## Poradnik dla nauczyciela

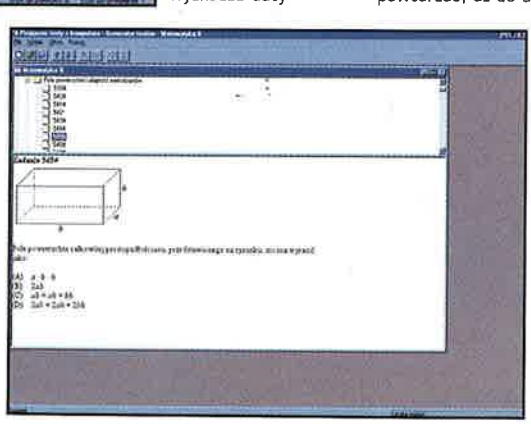
"Trafnie określone normy czasowe lepiej zapewnią samodzielność pracy niż represjonowanie odpisywania czy ściągania. Nie należy zresztą przypisywać przesadnego znaczenia ściąganiu - nie ma ono na ogół większego wpływu na wynik sprawdzianu niż inne błędy pomiarowe, nieuniknione podczas testowania".

Kolejnym samodzielnym programikiem należącym do pakietu jest SuperMemo Nauka. Poprzez rozwiązywanie zadań uczeń weryfikuje swoje wiadomości i w razie potrzeby je koryguje - o popełnionych błędach jest informowany natychmiast. Świetnym rozwiązaniem jest to, że program zapamiętuje, które zadania były rozwiązywane i każdemu z nich wyznacza daty kolejnych powtórek. Zadania, które sprawiały uczącemu się trudności są powtarzane znacznie częściej niż te, z którymi nie miał kłopotów. Praca przebiega według trzech procedur: nauka, powtarzanie i utrwalanie. Nauka powoduje rozpoczęcie rozwiązywania i zapamiętywania nowych zadań. Powtarzanie wywołuje przejście przez zadania, których powtórki program zaplanował na określony dzień (w przypadku zaległości trzeba będzie również rozwiązać wszystkie wcześniejsze ćwiczenia). Z kolei utrwalanie pozwala uczącemu się powtarzać, aż do skutku, wszystkie te zadania, na które poprzednio udzielił błędnych odpowiedzi. Dobrym, właściwie koniecznym rozwiązaniem jest również to, że SuperMemo zapisuje informacje o nauce i powtórkach ucznia w jego bazie danych. Są to informacje indywidualne i nie są mieszane z danymi innych użytkowników. Dzięki temu z programu może korzystać wiele osób, bez obawy, że wyniki innych uczniów zostaną skasowane. Ostatnim, trzecim elementem programu "Przyjazne testy" jest generator testów. Zadaniem programiku jest ułatwienie pracy nauczycielowi. Generator został tak pomyślany, aby nauczyciel pracujący w środowisku Windows mógł szybko i bez kłopotu zestawić i wydrukować formularz dowolnego testu na podstawie bazy danych zawartej w każdej z książek z serii Przyjazne Testy, wraz z instrukcją, kartą odpowiedzi oraz szablonem do sprawdzania. Generowanie testów jest banalnie proste, dzięki czemu przygotowanie odpowiedniego zestawu ćwiczeń zajmie niewiele czasu. Możliwe jest nawet automatycznie tworzenie testów.

Program "Przyjazne testy z komputera" jest przewidziany przede wszystkim dla grona nauczycielskiego. Nauczyciel potrzebuje informacji o realizacji wymagań programowych, czyli o stopniu opanowania wiedzy i umiejętności przez swoich wychowanków, wymaganych na danym etapie nauczania. W zależności od tego planuje dalszy etap nauczania. Program ma wspomóc jego pracę i właściwie określić zasób wiedzy uczniów, przyswojenie materiału. Jest on więc właściwie uzupełnieniem innych metod nauczania. Dla ucznia oznacza to z kolei, że aplikacja komputerowa może wspomóc naukę, ale nie może jej zastąpić. Najnowsza propozycja Vulcan Multimedia jest przede wszystkim skuteczna. Błyskawicznie ujawni braki w wiedzy, dzięki czemu możliwe jest uzupełnienie wykształcenia. I jako taka okaże się na pewno bardzo pomocna i przydatna. ■







CD-ACTION

**Producent:** Vulcan Multimedia

**Wymagania:** P90 16 MB RAM, Win 95, 98

**Dystrybutor:** Vulcan Multimedia sp. z o. o. ul. Grabiszyńska 281, 53-234 Wrocław, tel. (071) 609521

**Internet:** http://www.pwn.com.pl

INFO

# Geografia

## Cały świat w twoim komputerze

**Tak się składa, że recenzuję przeważnie symulatory lotnicze, a lotnik to taki gość, który z góry nie bardzo widzi, w co wali. Pomimo ogromnego postępu technicznego, nadal zdarzają się przypadki, kiedy to bomby spadają nie tam, gdzie się zaplanowało (patrz np. Kosowo). Wioski, miasteczka i wzgórza wyglądają z góry bardzo podobnie, stąd też dla pilota bardzo ważną umiejętnością jest odpowiednie posługiwanie się mapą, tudzież znajomość podstawowych pojęć geograficznych. Po co o tym piszę? Ano, ja także (mimo iż pilotuję jedynie wirtualne maszyny) przykładam dużą wagę do opanowania trudnej sztuki nawigacji. Kiedy więc w redakcji pojawił się program zatytułowany "Geografia", bez wahania postanowiłem się z nim zaznajomić.**

ŁUKASZ BONCZOL

Na pierwszy rzut oka program mógłby zostać wzięty za multimedialny atlas, lecz w miarę użytkowania okazuje się, że "atlas" to w tym przypadku o wiele za mocne słowo. Zaraz po uruchomieniu oczom recenzenta ukazuje się ekran główny programu, a na nim mapa (a właściwie zdjęcie) świata. Należy zaznaczyć, iż obraz jest bardzo rozmyty i bynajmniej nie ułatwia dostrzeżenia czegokolwiek. Co więcej, przedstawienie powierzchni globu w konwencji 2D jest już mocno przestarzale i jak wiadomo zniekształca powierzchnie. Na lewo od mapy położona jest kolumna, w której wyświetlane są objaśnienia oraz fotografie. Niemiłą niespodzianką jest brak możliwości płynnego zwiększania lub zmniejszania powiększenia (tzn. skali mapy). Po prostu wskazujemy na jakiś obiekt, a w kolumnie z boku wyświetlany jest dotyczący go tekst i ewentualnie fotografia. Informacje są bardzo lakoniczne, właściwie to powinienem napisać ubogie i niewystarczające. W porównaniu do konkurencji wypada to raczej słabo. Dobór treści jest w dużej mierze przypadkowy i ogranicza się raczej do ciekawostek. Np. o każdym państwie napisano coś ciekawego, ale brak danych o populacji, zasobach naturalnych, historii itp. Oczywiście przy Stanach Zjednoczonych napisano, iż zajmują one N-te miejsce na świecie w produkcji pewnych dóbr, ale nie napisano nic o wytwarzaniu tego produktu, dajmy na to, w Rosji. Stąd wszelkie porównania i analizy są niemożliwe. Jeżeli więc chcecie, aby program komputerowy służył jako pomoc w nauce, to trafiliście pod niewłaściwy adres. Poziom merytoryczny, jaki reprezentuje "Geografia" jest niewystarczający dla ambitniejszego ucznia siódmej klasy podstawówki. Licealiści nie mają tutaj nawet czego szukać. Kiepsko, a nawet beznadziejnie ma się sprawa zdjęć. Jest ich bardzo niewiele (po jednym na każdy cud świata) i są skandalicznie małych rozmiarów. Osoba z wadą wzroku będzie miała problemy z odróżnieniem na nich lądu od nieba, a co dopiero z podziwianiem architektury! Nie narzekałbym tak bardzo, gdyby zdjęcia dało się jakoś powiększyć, ale wszelkie moje wysiłki w tym kierunku spełzły na niczym. Efekt końcowy jest taki, że mamy do obejrzenia garstkę (jak na możliwości płyt CD to właściwie nic) fotografii, które na piętnastocalowym monitorze osiągają (na moje oko) rozmiary 2x2,5 cm. Pod tym względem produkt Techlandu przegrywa z byle jaką książką. Mapy występują w dwóch odmianach: politycznej i topograficznej. Wyjątkiem jest Polska, gdzie mamy także mapę administracyjną, parków narodowych, czy wyszczególnienie okręgów przemysłowych. Czy autorzy "Geografii" słyszeli kiedyś o zjawiskach takich jak klimat czy prądy morskie? Jak przystało na produkt rodzimy, nasza ojczyzna została potraktowana w sposób szczególny, ale i tak niewystarczający. I tak: mamy dostęp do osobnego działu "Miasta", ale ogranicza się on do bardzo skrótowych wyjaśnień. Nie ma nawet zdjęć!!! Czy aż tyle wysiłku potrzeba, aby zamieścić na płytce fotkę wrocławskiego rynku czy poznańskiego ratusza? O drogach i liniach kolejowych autorzy najwyraźniej zapomnieli (czy oni uczyli się kiedyś w życiu geografii? - żeby zapomnieć o tak podstawowej rzeczy!!!). Jedyną godną uwagi sprawą jest uwzględnienie nowego podziału administracyjnego kraju. Mapa administracyjna jest jednak poglądowa i uniemożliwia stwierdzenie, czy wieś X leżąca gdzieś na granicy województw należy konkretnie do któregoś z nich (pominę, że małych miejscowości w ogóle nie ma na mapie). Jak już wspomniałem, we znaki daje się niemożność dowolnego operowania skalą map. Może autorzy chcieli w ten sposób ukryć swoje niedbalstwo, bo po jednej mapie fizycznej i politycznej na każdy kontynent to stanowczo za mało. Na tym jeszcze nie koniec. Australia została umieszczona na jednej mapie z Oceanią, co owocuje tym, że ten ogromny kontynent zajmuje na największym zoomie jakąś 1/10 ekranu. Podróżnik wybierający się do Australii nie odczyta z mapy żadnych szczegółowych informacji na temat tego kraju, poza tym oczywiście, że Australia istnieje. :) (Wiem, wiem. Kiepski żart. Ale wierzcie mi - po kilku godzinach spędzonych z opisywanym programem naprawdę nie jest mi do śmiechu.) Siatka kartograficzna nie ma nawet cyferek z numerami równoleżników i południków (mam zgadywać czy co?). Zapomnijcie o określeniu szerokości i długości dowolnego punktu na mapie. Zupełnie niezrozumiale potraktowano oceany. Program zawiera wprawdzie informacje na temat średniej głębokości czy zasolenia, ale gdzie u licha są mapy, na podstawie których wywnioskowałbym coś niecoś o linii brzegowej. Na żadnej mapie nie mogłem się doszukać głębokości - dno totalne. Po kilku godzinach zaczyna się klarować obraz programu, nie jako atlasu, lecz jako swego rodzaju wprowadzenia do świata geografii, przeznaczonego dla bardzo młodych użytkowników. Jednak nawet dla nich istnieje trudna do przekroczenia bariera w postaci trudnej obsługi (broń Boże intuicyjnej! - ale może to ja mam skrzywioną intuicję?). Starsi zapewne od razu sięgną po Atlas Microsoftu, który przewyższa "Geografię" pod każdym niemal względem. Opisywany program, mimo iż bardzo nieudany, ma jednak pewną zaletę. Otóż nie instaluje się na twardym dysku, a co za tym idzie - sfrustrowany użytkownik nie będzie miał żadnych problemów z odinstalowaniem... ■

CD-ACTION

**Producent:** Techland

**Wymagania:** P100, Win'95, 16 MB RAM, SVGA, CD ROM x2

**Dystrybutor:** Techland tel. 062 7372747

**Internet:** http://www.techlandsoft.com

INFO

# Kulturystyka

## Poradnik Wyrwidęba

**Zapewne większości z czytelników na sam dźwięk słowa "kulturysta", od razu przed oczami pojawi się przerośnięty, sztucznie wyhodowany człowiek - a właściwie jego nowa rasa, która bardziej przypomina kurczaka - brojlera niż typowego przedstawiciela homo sapiens. Innym punkt widzenia mówi, że kulturystyka jest pięknym sportem, w którym człowiek staje się artystą. Ciężko pracując, rzeźbi nowiem swoje ciało, co przynosi mu satysfakcję, pewność siebie, a przede wszystkim zdrowie. Nie da się również zaprzeczyć, że grubo ponad 200 milionów ludzi na świecie uprawia systematycznie kulturystykę. Sport ten jest po prostu bardzo popularny, mimo wielu kontrowersji dotyczących sposobów wspomagania procesu budowy masy mięśniowej.**

ANDRZEJ SITEK

Programem, który wyczerpująco opisuje wspomniane kwestie, (oraz wiele innych zagadnień) jest Kulturystyka, aplikacja przygotowana przez Techland. Dość specyficzna tematyka od razu zawęża krąg jej odbiorców, ale z drugiej strony bogaty materiał dotyczący sposobów, metod treningowych czy np. technik żywienia jest dość uniwersalny. Program został wyraźnie podzielony na poszczególne rozdziały, dzięki czemu łatwiej jest poruszać się po materiale w nim zawartym, a wylowienie z morza informacji tej właściwej jest stosunkowo proste. Na pulpicie głównym (ciekawie zaprojektowanym od strony graficznej) umieszczono skróty do najważniejszych rozdziałów. Nie pominięto tu żadnego zagadnienia, z którym ćwiczący ten sport człowiek powinien się zapoznać. W wypadku proponowanych ćwiczeń siłowych pomyślano także o tym, aby programy treningowe były zaprojektowane pod kątem zaawansowania ćwiczącego. Informacje na ten temat znajdują się w dziale Trening. Wbrew pozorom nie są to jedynie propozycje dotyczące podnoszenia sztang, wyciskania na ławeczce itp. W Treningu znajdują się trzy obszerne działy: Ćwiczenia siłowe, Ćwiczenia izometryczne, Ćwiczenia aerobowe. Oczywiście największy nacisk położono na informacje dotyczące ćwiczeń siłowych. Znajdują się tutaj działy podporządkowane treningowi na określoną partię mięśniową (np. ćwiczenia na grzbiet, ćwiczenia na brzuch itd.) Oprócz listy proponowanych układów, użytkownik może także obejrzeć film, dzięki któremu zapozna się z właściwą techniką każdego ćwiczenia. Jest to o tyle istotne, że wielu początkujących traci nawet powyżej 50% efektywności ćwiczenia po prostu dlatego, że wykonuje je błędnie. Sama nazwa ćwiczenia niewiele mówi, jeżeli jednak można zobaczyć właściwie wykonane układy i posłuchać komentarza instruktora, na pewno zostanie wykonane ono poprawnie. Jest to bardzo istotna kwestia. Niestety, na wielu siłowniach brakuje profesjonalnych instruktorów. Program Kulturystyka staje się w takim wypadku nieocenionym źródłem informacji i porad. Również średnio-zaawansowani i zaawansowani znajdą tu mnóstwo wartościowych danych. Oprócz szczegółowych programów treningowych (wiadomo, że nie jest łatwo przygotować sobie optymalny, dobry program), są tutaj bardzo istotne informacje dotyczące sposobów żywienia, funkcji witamin itd. Szczegółowy jadłospis przygotowany przez specjalistów pozwoli utrzymać ciało w dobrej formie, mimo wyczerpujących treningów. Z kolei dział Składniki - ułatwi zrozumienie działania i funkcji białka, węglowodanów, tłuszczy, minerałów itd. Ponieważ nie są to jedynie ogólnikowe informacje, można je efektywnie wykorzystać w projektowaniu własnego jadłospisu. Nie zapomniano także o dziale Co

jaką można uzyskać w tym temacie. Z kolei dużym plusem programu jest dział Co warto wiedzieć. Są to luźne, niekiedy bardzo ważne spostrzeżenia dotyczące metod treningowych, sposobu odżywania i wielu innych aspektów dotyczących kulturystki. Dane te znakomicie pogłębią wiedzę uzyskaną w innych działach programu. Z istotnych elementów Kulturystki należy jeszcze wspomnieć o Ciekawostkach. Znajdziemy tu kilka rozdziałów: Wpływ hormonów, Doping, Najlepsi z najlepszych,

jeść?, gdzie dowiemy się po prostu, jakie produkty są wskazane przy treningu siłowym, a czego należy unikać. Ostatnie formacje dotyczące odżywiania omawiają przeznaczenie, funkcje i działanie odżywek (nie jest to wykaz ani cennik, lecz poradnik).

punktujący szkodliwe działanie tych specyfików). W katalogu "Gwiazd" możemy zobaczyć twarze najlepszych światowych i polskich kulturystów, a także przeanalizować dokładne dane dotyczące ich wzrostu, wagi, rozmiaru bicepsów, uda itd. Zdecydowanie brakuje jednak zdjęć całego ciała. Zdjęcia legitymacyjne w wypadku kulturystów to chyba pomyłka. Gratką jest natomiast wykaz ćwiczeń mistrzów tego sportu. Odbiorca znajdzie tu ulubione, najefektywniejsze ćwiczenia najlepszych zawodników na świecie.

## Jak to się wszystko zaczęło?

W starożytnej Grecji zapaśnik Milo odkrył niepowtarzalny sposób na rozwinięcie siły i sprawności fizycznej. Brał na barki młodego byczka i przenosił go wzdłuż stadionu na Olimpie na dystansie około 200 m. Wykonywał to ćwiczenie codziennie. Wraz z rośnięciem byczka i tym samym progresywnym zwiększaniem się ciężaru jego ciała, Milo stawał się coraz silniejszy. Gdy zwierzę w pełni dorosło, Milo był już najsilniejszym zapaśnikiem w całej Grecji. Startując w starożytnych Igrzyskach Olimpijskich oraz w pytyjskich i helleńskich zawodach siłaczy, nie przegrał ani razu w ciągu 24 lat. To ćwiczenie ze stale wzrastającym ciężarem, jakie wykonywał Milo, jest zgodne z fundamentalną zasadą nowoczesnego treningu siłowego. Jest nią "Zasada zwiększania obciążeń treningowych" i polega na poddawaniu mięśni stale wzrastającym obciążeniom, co zmusza je do rozrostu objętościowego i zwiększa ich siłę. Większość historyków kulturystyki uważa Milo za ojca treningu siłowego ze wzrastającymi obciążeniami.

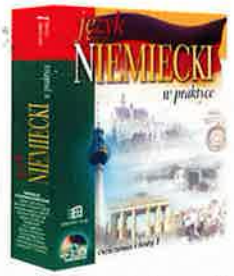
Zdecydowana większość sportów siłowych jest uprawiania przez mężczyzn. Nieco brakuje jednak w programie informacji dotyczących różnic w programach treningowych kobiet i mężczyzn. W dziale Atlas Mięśni znajdziemy co prawda szczegółowy opis poszczególnych partii mięśniowych u mężczyzny i kobiety, ale jest to jedyna informacja, Gwiazdy polskiej kulturystyki, Trening mistrzów. Ważne informacje dotyczące treningów pod działaniem sterydów anabolicznych po prostu trzeba znać (oczywiście jest to komentarz

Kulturystyka zaskakuje profesjonalnym podejściem do tematu, jakością wykonania i świetnym opracowanie graficznym. Nie bez znaczenia jest także zgodny z charakterem programu, interesujący i nienużący podkład muzyczny. Pomijając drobne niedociągnięcia, Kulturystyka jest programem godnym polecenia i to nie tylko fascynatom sportu siłowego. Informacje dotyczące diety, sposobu odżywiania, ćwiczeń aerobowych są po prostu uniwersalne. Natomiast w wypadku osób interesujących się tym sportem, program będzie znakomitym uzupełnieniem ich wiedzy. ■

CD-ACTION

| | |
|---|---|
| | **Producent:** TECHLAND |
| **Wymagania:** P 90 16 MB RAM Windows 95, CD ROM x 4 | **Dystrybutor:** TECHLAND tel. (062) 7372747 |
| **Internet:** http://www.techlandsoft.com | |

INFO

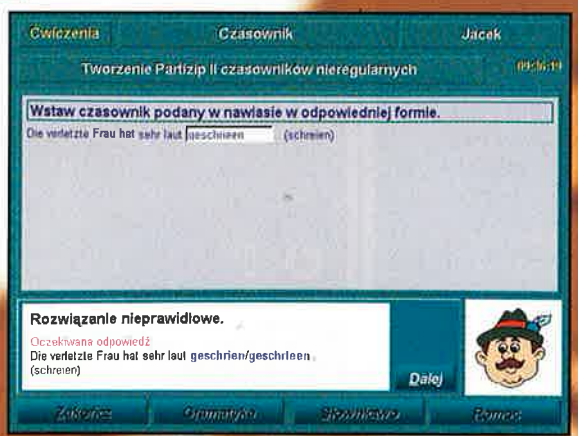



# Język niemiecki w praktyce - ćwiczenia i testy 1

## Deutsch według Albionu

**Programy służące do poszerzania językowych horyzontów mają to do siebie, że zwykle pojawiają się w seriach, których części poświęcone są kolejnym językom. Za swego rodzaju regułę uznać można również kolejność pojawiania się kolejnych języków opatrzonych jednym wspólnym logo - zazwyczaj najpierw angielski, niedługo po nim - niemiecki, następnie zaś... wszystkie pozostałe języki europejskie - w zależności od tego, do jakich specjalistów mają akurat dostęp twórcy całego systemu. Dlatego też nie zdziwiłem się wcale, widząc skądś już jakby znany layout opakowania nowego produktu wrocławskiego studia Albion. Już bowiem w momencie, gdy redakcyjny kolega otrzymał Język angielski w praktyce, wiadome było, że jedynie kwestią czasu jest, by ukazał się podobny, tyle że goszczący na okładce miast Big Bena - Bramę Brandenburską.**

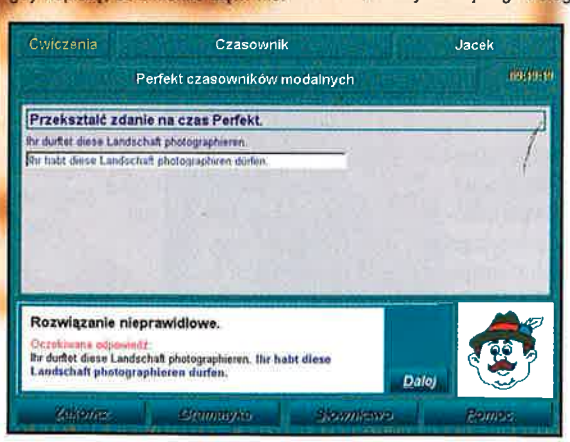
JACEK SMOLIŃSKI




Język niemiecki w praktyce - ćwiczenia i testy 1 nie różni się w zasadzie od wspomnianego angielskiego niczym, prócz - oczywiście - nauczanego (taką bowiem funkcję ma zdaniem twórców spełniać) języka. Czy jednak rzeczywiście z pomocą tegoż "praktycznego" niemieckiego można nauczyć się żywego, autentycznie "urodzonego" mówienia? W sprzeczności z tą tezą stoi już sama forma programu, wyrażona zresztą w drugim członie nazwy - "ćwiczenia i testy". Sam program bowiem, jakkolwiek nie pozbawiony pewnych ściąg gramatycznych i słownikowych, zamyka się właśnie w nich, one zaś - z dawien dawna służą nie tyle (czy raczej nie tylko) poznawaniu, co powtarzaniu wiedzy. Toteż - o ile jako program dla poznających od zera, od "ich wohne in..." albiński niemiecki sprawdza się nad wyraz słabo, to jako przypominacz i utrwalacz może być pomocny każdemu studiującemu!

Część merytoryczną programu (będzie i o oprawie, będzie...) tworzy 81 grup tematycznych, zwykle działów gramatycznych, w skład których wchodzi aż 1381 ćwiczeń. Trudno jednak byłoby przypuszczać, że program zawiera całą gramatykę języka niemieckiego - chociażby w takim wycinku, w jakim poznaje się ją na studiach filologicznych. I rzeczywiście - również zgodnie z "ostrzeżeniem" na opakowaniu - materiał zawarty w opracowaniu nie wykracza poza poziom średnio zaawansowany. Dlatego też na próżno by szukać ćwiczeń w zakresie mowy zależnej i niezależnej czy tworzenia trybu przypuszczającego we wszystkich możliwych czasach i stronach. Tu doszlifować będziemy mogli jedynie czasy i ich następstwo (oraz jak zachowują się w nich zdania z czasownikami modalnymi), deklinację rzeczowników, zaimków, przymiotników, wreszcie stopniowanie podległych mu części mowy. Istotne również mogą okazać się z punktu widzenia abiturienta czy studenta przygotowującego się do egzaminu działy - które również i dla mnie były wartościowe - idiomów i przysłów.

Jak wynika z powyższego, treść Języka niemieckiego w praktyce nie budzi zastrzeżeń. Znacznie mniej różowo jednak jest z formą, w jaką opakowano owe ćwiczenia i testy. Ci, którzy zapoznali się z poprzednim programem tej serii, lub choćby recenzją Aleksandra - wiedzieć będą, czego się spodziewać, gdy napiszę, że zmieniło się... nic.




Interfejs nadal nie jest najwygodniejszy, nadal na skutek stosowania szablonów odpowiedzi zdarzają się drobne, w żadnym razie nie dyskwalifikujące, lecz z pewnością irytujące, błędy. Przykładem niech będzie to, że spędziłem kilka nerwowych minut, poszukując błędu w zupełnie dobrze rozwiązanym przykładzie, by wreszcie odnaleźć go w postaci postawionej na końcu zdania kropki, gdy tymczasem kropka została wpisana już "na stałe"... Słowem: o jedną kropkę za daleko...

Kilka zarzutów jednakże nie pojawiło się w tekście o angielskim, a mnie osobiście wydają się one na tyle znaczące, że warto wspomnieć je tutaj. Dlaczego, jeśli testy zawierają pytania o rekcję czasowników, przyimków tych nie podano w słownikowej ściądze obok tłumaczenia? Cóż z tego również, że dowiem się, że prawidłowa alternatywa to "falsch", jeśli w dalszym ciągu nie będę wiedzieć, w którym miejscu w zdaniu znajduje się przeoczony przeze mnie błąd?! Skądinąd zabawnym zaś i mogącym wynikać jedynie z przeoczenia błędem okazał się napis na opakowaniu, kiedy to podczas wymieniania zakresu gramatyki uwzględnionej w trakcie przygotowania programu stwierdzono, że znajduje się tu też stopniowanie zaimków (sic!). Ten kompletnie nieistotny w gruncie rzeczy lapsus rzutuje na całość i może spowodować wręcz, że ktoś, kto weźmie w ręce pudełko z programem, czym prędzej odłoży je z powrotem!

W ostatecznym rozrachunku jednak Język niemiecki w praktyce - ćwiczenia i testy 1 nie wypada wcale źle. Wprawdzie ćwiczenia od testów różni jedynie to, że te pierwsze są pogrupowane w obrębie jednego działu gramatycznego i nie zapamiętywane, a całość słowniczka dałoby się zamknąć w kilku stronach. Jednak dla wszystkich tych, którzy z językiem tym mieli sporo do czynienia, a na skutek dziwnych zrządzeń losu nie dane im było ostatnimi czasy rozwijać go i uległ on - jak wszystko - częściowej atrofii - może okazać się niezwykle przydatny. Dobór gramatyki rzeczywiście pod kątem codziennej praktyki, konstrukcja testów przypominająca jako żywo test maturalny (lezka się w oku kręci...). A wreszcie - plus dla wielu - fakt, że program nie próbuje instalować się na przepełnionych zazwyczaj dyskach twardych, pozostawiając na nich jedynie plik użytkownika, w którym zapisywane są postępy przezeń czynione - wszystko razem daje obraz produktu godnego, jeśli nawet nie gotowej decyzji o zakupie, to chociaż zainteresowania. ■

CD-ACTION
Producent: Albion
Wymagania: Win 95/98, 486 DX/280, CD-ROM x4, 16 MB RAM
Dystrybutor: Albion Sp. z o.o. pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław
Internet: http://www.albion.pl
INFO

# CD Auto

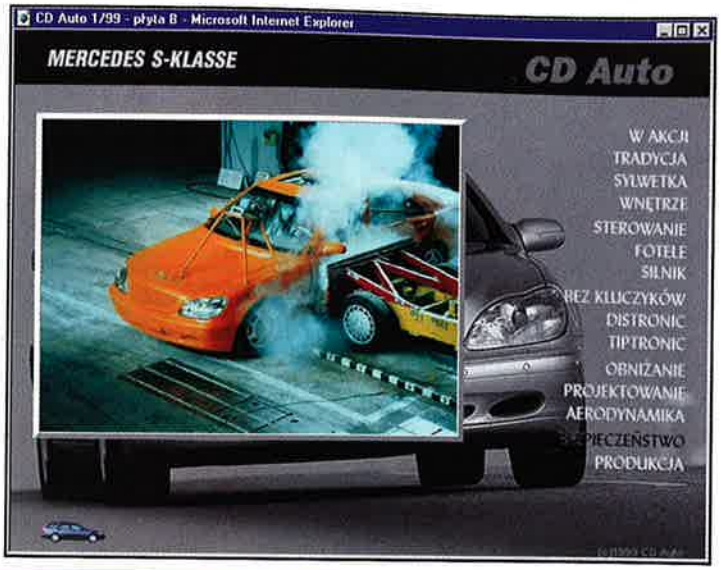
## Autka na cedekach

**Motoryzacja od dawna już elektryzuje niemal całą męską część społeczeństwa. Szybkie samochody, ogromne przyspieszenia, błyszczące lakiery są dla wielu westchnieniem za czymś nieosiągalnym, dla innych zaś zmorą. Tak czy inaczej cały ten zgiełk wymusza na nas choć odrobinę uwagi. Firma MpiM s.c. zdecydowała się na dokonanie translacji tego materiału do postaci elektronicznej. Ma to pewne wady i zalety, z całą pewnością bowiem na CDROM-ie można umieścić znacznie więcej interesującego materiału (zdjęcia, filmy, dźwięk), którego po prostu nie da się przekazać drogą "konwencjonalną". Z drugiej strony zaś konieczność przeniesienia zagadnienia na pole cyfrowe powoduje pewne opóźnienia, które nieco dezaktualizują przekazywane treści. W każdym razie pierwszy tegoroczny numer kwartalnika CD Auto stał się faktem, a my postaramy się nieco przybliżyć Państwu jego zawartość.**

JACEK B.

Całość pakietu jest zapakowana w sposób dość elegancki (jak na produkt o tej cenie), zawiera niezbyt wielkie objętościowo czasopismo oraz dwie płyty CDROM w plastikowym etui. Rozpocznijmy może od rzeczy mniej ciekawej dla oglądaczy, czyli czasopisma. Zawiera ono podstawową instrukcję korzystania z płyt CDROM, artykuł wstępny oraz bogatą kolekcję miniplakatów, które z pewnością ucieszą młodszych miłośników motoryzacji. Dla nas znacznie ważniejsze jest to, co znajduje się na srebrnych krążkach. Zawarte w instrukcji materiały informują nas, że uruchomienie produktu następuje po włożeniu go do napędu CDROM, wykonajmy więc tę czynność, na pierwszy ogień wystawiając płytę z symbolem A.

Rzeczywiście płyta startuje samoczynnie, pod warunkiem jednak, że posiadamy zainstalowaną w systemie przeglądarkę internetową. Autorzy zalecają MS Internet Explorer 4.0 (który zresztą znajduje się w pakiecie, lecz na płycie B), można jednak wypróbować inne przeglądarki. Po kilkunastu sekundach ładowania danych następuje wyświetlenie strony głównej, która choć wygląda ascetycznie, została zaprojektowana bardzo czytelnie. Teraz możemy wybrać jeden z sześciu interesujących nas tematów: Reportaże, Prezentacje, Tuning w Essen, Katalog nowości, Samochody studyjne, Gry. Tematy działów są dość przejrzyste, my z braku miejsca zainteresujemy się tylko jednym - samochodami studyjnymi. Po wejściu do niego należy wybrać jeden z dwunastu modeli, załóżmy, że będzie to Bugatti EB118. Naszym oczom ukazuje się potężna maska samochodu oraz kilka przycisków, dzięki którym możemy obejrzeć więcej zdjęć, przeczytać opis czy powrócić znowu na stronę główną. Na tej zasadzie działania oparta jest niemal cała płyta. Warto wspomnieć, że w dziale "Reportaże" znajduje się ponad 20 minut ciekawych filmów z polskim, całkiem profesjonalnym dubbingiem (nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że głos lektora słyszałem wielokrotnie w telewizji).




Druga płyta CDROM jest w całości poświęcona filmom. Znajduje się tu w sumie około 40 minut ciekawostek, które zostały podzielone na kilkanaście tematów. Na uznanie zasługuje monografia Mercedesa S Klasse, która składa się aż z piętnastu filmów, które są wyświetlane sekwencyjnie, tworząc ciekawą prezentację. Wszystkie filmy posiadają polski podkład dźwiękowy, a ich jakość jest do przyjęcia (rozdzielczość 400x300 pikseli), biorąc pod uwagę, że są w standardzie AVI, pomimo pewnych niedogodności pozwala to na ich odtworzenie niemal na każdym komputerze. Na szczególną uwagę zasługują tu takie smaczki jak przegląd nowinek technicznych zastosowanych w Mercedesach (na przykład regulowana wysokość podwozia).

Generalnie cały produkt może się podobać, choć zastrzeżenia budzi dość uboga szata graficzna. Rekompensuje to w pełni ilość zawartych informacji. Jak twierdzi producent, na płytach znajduje się w sumie ponad 60 minut filmów, 1500 fotografii (niektóre z nich mogły by być lepsze) oraz niemal 300.000 znaków opisów, czyli tyle co w przeciętnej 250-stronicowej książce. Całość kosztuje 29.50 PLN i jest obecnie do nabycia w sieci kiosków, Empików i innych salonów sprzedaży prasy na terenie całego kraju. Dodatkowym plusem są niewielkie wymagania programu, wystarczy bowiem poczciwy 486DX-100 i 16MB RAM, przeciętna karta muzyczna oraz CDROM czterokrotnej prędkości. Zapraszamy do wozów na wirtualną przejażdżkę. ■

| | |
|---|---|
| C-ACTION | **Producent:** MpiM s.c. |
| **Wymagania:** 486 DX, 16 MB, CD-ROM x4 | **Dystrybutor:** MpiM s.c. |
| **Internet:** nie istnieje | |

INFO

# Ortografia

## Koszmar z ólicy Wiązów

**Ortografia na pewnym etapie życia przyprawia o ból głowy każdego obywatela naszego radosnego, mlekiem i miodem płynącego kraju. Jeżeli nadal uważasz, że twój mózg to "muzg", ewentualnie denerwuje cię chrząszcz brzmiący w trzcinie, lub chcesz się pozbyć stołu z powyłamywanymi nogami, być może powinieneś zainteresować się propozycją firmy TSS z Krakowa, która opracowała program zatytułowany Ortografia.**

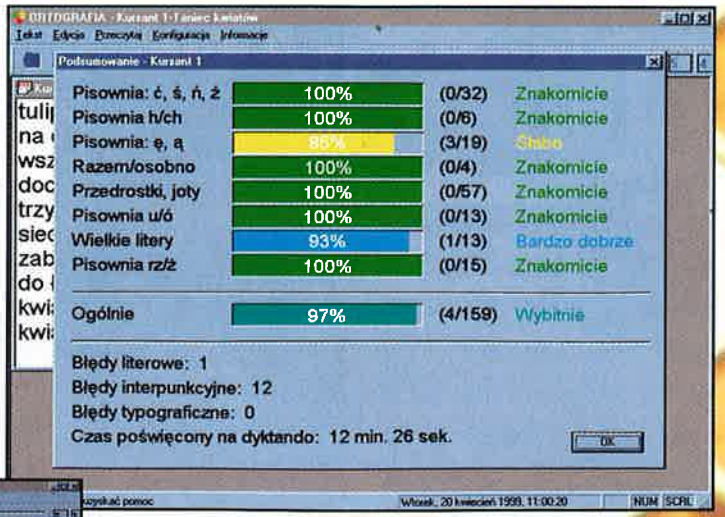
ANDRZEJ SITEK

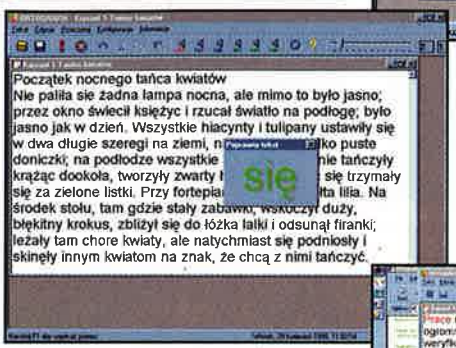
To nie wszystko. Jeżeli tylko przeczytasz hasło znajdujące się na pudełku, od razu będziesz wiedział, że jest to program dla ciebie: SKUTECZNA I BEZSTRONNA NAUKA ORTOGRAFII!

Proszę nie sugerować się moim żartobliwym tonem. :) Program z TSS jest bowiem aplikacją, która na pewno spełni oczekiwania potencjalnego użytkownika. Warto zaznaczyć, że prace nad ORTOGRAFIĄ trwały ponad dwa lata. Zebranie ogromnego materiału dydaktycznego i jego późniejsza weryfikacja pochłonęły krakowskie autorytety polonistyki na długie miesiące. Z ponad dwóch godzin nagrań bajek, utworów literackich i tekstów naukowych wybrano ponad godzinny materiał (170 tekstów), wypełniając w całości CD-ROM. Nie bez znaczenia jest to, że nagrania zostały zrealizowane w profesjonalnym studiu INIGO gwarantującym doskonałą jakość dźwięku. Dyktanda czytane są przez znaną krakowską aktorkę Hannę Lutosławską z dużym zabarwieniem emocjonalnym, dzięki czemu można program wykorzystać również w alternatywny sposób: jako lektora czytającego bajki dla dzieci i klasykę dla dorosłych. A jest w czym wybierać. Program zawiera fragmenty utworów S. Mrożka, J. Brzechwy, Ch. Andersena. Znajdziemy w nim również obszerne fragmenty testów literackich Sienkiewicza, Żeromskiego, Londona. Dla zwolenników swobody, wolności słowa i wierszy "Da-Da" przewidziano kilkanaście interesujących, żartobliwych opowiadanek, dyktand (o nauce i życiu :)).

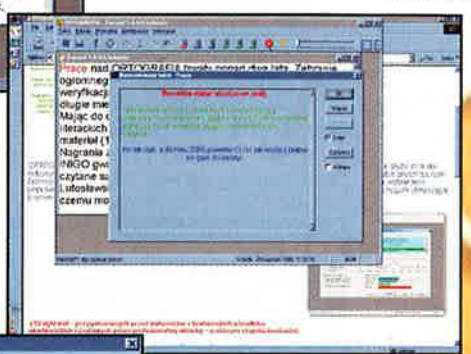
Przede wszystkim należy sobie wyjaśnić, że ortografia ma nieco szerszy zakres możliwości, niż aplikacje o podobnym profilu dostępne na rynku (np. Dyktando). Program nie służy jedynie do odpytywania, lecz również do przekazywania wiedzy, którą zawarto w programie. Mówiąc innymi słowy, aplikacja (oprócz wielu tekstów dyktand) została wzbogacona o cały dział dotyczący zasad ortografii języka polskiego. Interesującą propozycją jest również tryb pracy "Nauka bez pisania", w którym nie piszemy na klawiaturze, lecz do wyświetlonego na ekranie dyktanda wybieramy poprawne formy wyrazów z listy dostępnych wariantów. Ta opcja została przewidziana dla dzieci oraz dla osób, które nieszczególnie radzą sobie z pisaniem za pomocą klawiatury. Słownik ortograficzny znajdujący się w programie zawiera 500 reguł pisowni. Mają one charakter praktyczny tzn. przekazują wiedzę łatwą do zapamiętania i najczęściej wykorzystywaną. Reguły ortograficzne można wyrywkowo przeglądać przy pomocy specjalnego edytora pełniącego rolę elektronicznego słownika ortograficznego. Znajdziemy w nim zarówno te najbardziej podstawowe, dzięki którym młodzież dowie się, dlaczego "który" pisze się przez "ó", a kula "u", ale zdobędzie też wiedzę na temat tego, na jakich zasadach stosuje się skróty, skrótowce i złożeniowce, lub jaka reguła obowiązuje bezokolicznik, na końcu których słyszymy "ć" (słownik ortograficzny zawiera 500 reguł pisowni).

**UWAGA! Może się zdarzyć, że istnieje kilka poprawnych wariantów pisowni w tym tekście! Dotyczy to w szczególności interpunkcji i sposobu umieszczania odstępów między znakami (błędami typograficznymi) - a wystąpienie np. przecinka zamiast myślnika jest kwestią interpretacji i nawyków piszącego!**

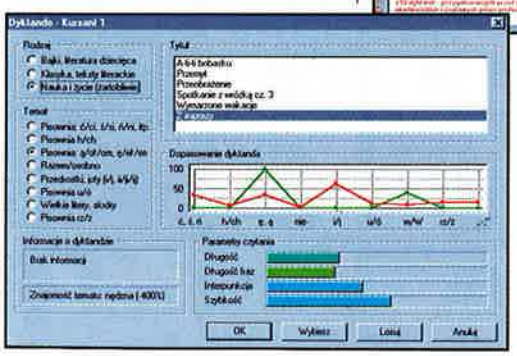



Program został tak opracowany, aby jednocześnie mogło korzystać z niego kilka osób (do czterech). W oknie Kursanci znajdują się cztery pola tekstowe, w których można wpisać imiona graczy. Obok nich znajdują się przyciski, którymi można przełączyć statystykę, ale również cały program, na inną osobę. Jeżeli po tej czynności naciśniemy OK, wszystkie osiągnięcia związane z późniejszą nauką będą zaliczone na konto tego właśnie Kursanta aż do momentu, gdy znów wejdziemy do okna statystyki i przełączymy program na innego użytkownika. Jednocześnie specjalne okienko statystyki pozwoli porównać własne wyniki z osiągnięciami pozostałych Kursantów. W górnej części okienka znajdują się szczegółowe informacje dotyczące liczby błędów popełnionych podczas dotychczasowych sesji nauki z ORTOGRAFIĄ dla wszystkich tematów. Wykresy graficzne i wartości procentowe podają stopień znajomości danego tematu - 100% jest oczywiście wartością wzorcową. W nawiasach podane są liczby popełnionych błędów, a po znaku "/" - liczby wszystkich błędów możliwych do popełnienia. Co prawda rywalizacja w pisaniu dyktand to nie to samo, co liczba fragów w sieciowym Quake, ale zapewne dla niektórych użytkowników zabawa może być równie emocjonująca. :) Oprócz tego, program w okienku UWAGI może podpowiadać własne spostrzeżenia na temat przebiegu nauki danego Kursanta. Lepiej mieć dobre wyniki, bo niektóre są dość nieprzychylne (np. jeśli nagminnie zapominamy ogonków, możemy usłyszeć "Ty być Polak?" :)). W ogóle bardzo miłym zaskoczeniem w trakcie zabawy jest to, że w wypadku błędów program nie wyświetla w kółko jednego nudnego tekstu w stylu "Błąd! Spróbuj jeszcze raz!". Zazwyczaj są to błyskotliwe, żartobliwe teksty, które naprawdę uprzyjemniają naukę.



Pisząc dyktando, korzystamy z prostego menu, które przypomina pulpit video. Znajdują się na nim przyciski pozwalające na odtwarzanie, powtarzanie poszczególnej frazy. Narzędzie to jest proste i skuteczne w użyciu. Po wpisaniu dyktanda klikamy na ikonkę z wykrzyknikiem, co automatycznie uruchamia program sprawdzający poprawność tekstu. Zastosowany algorytm jest bardzo skuteczny, jednak w trakcie pracy nasuwa się pewne spostrzeżenie. Szkoda mianowicie, że nie jest możliwe automatyczne poprawienie błędu. Oczywiście w wypadku błędów ortograficznych piszący powinien sam wprowadzić poprawki (dzięki czemu utrwala właściwą pisownię). Jeżeli jednak chodzi o średniki, dwukropki czy literówki, program mógłby (po wykazaniu błędu) samodzielnie skorygować pomyłkę. Jest to jednak jedyne zastrzeżenie, które dotyczy opcji konfiguracyjnych aplikacji. Ortografia jest również pod tym względem bardzo dopracowana. W panelu opcji możemy ustalić takie szczegóły jak różne zaznaczenia graficzne w miejscu popełnienia błędu, spowolnienie sprawdzania (podawane w ms) i wiele innych funkcji dotyczących parametrów.




Producent programu, firma TSS, potraktował swojego potencjalnego odbiorcę bardzo poważnie, a biorąc pod uwagę naprawdę niewygórowaną cenę, Ortografia jawi się w bardzo pozytywnym świetle. Jeżeli masz problemy z pisownią w języku polskim, ten program rzeczywiście jest w stanie ci pomóc... ■

| | |
|---|---|
| Producent: TSS | |
| Wymagania: Windows 95/98 P90 16 MB RAM | Dystrybutor: TSS skr. poczt 18 31-705 Kraków e-mail: biuro@tss.com.pl |
| Internet: http://www.tss.com.pl | |

INFO

PLUS

ID-ACTION

W UBIEGŁYM ROKU OBEJRZAŁO IMPREZĘ 50 TYSIĘCY LUDZI
TERAZ KOLEJ NA CIEBIE

# SYMFONIA 2000

**POZNAŃ**
Stadion Olimpii
8 maja 1999
RENI JUSIS,
RAZ DWA TRZY

**WROCŁAW**
Stadion Olimpijski
15 maja 1999
ŻUKI, NORBI

**GDYNIA**
Skwer Kościuszki
22 maja 1999
RENI JUSIS, ŻUKI

**KRAKÓW**
Stadion Korony
28 maja 1999
RENI JUSIS, CZARNO CZARNI

**FASCYNUJĄCY POKAZ**
**FONTANN**
**LASERÓW**
**SLAJDÓW**
**SZTUCZNYCH OGNI**
**NA NAJWYŻSZYM**
**ŚWIATOWYM POZIOMIE**

ORGANIZATOR
art MANAGEMENT
TEL. (0-71) 344 52 84

PRODUKCJA
FLASH ART® Polska
TEL. (0-71) [illegible] 479

AQUATIQUE SHOW® INTERNATIONAL

tam Showtaste

FLASH ART

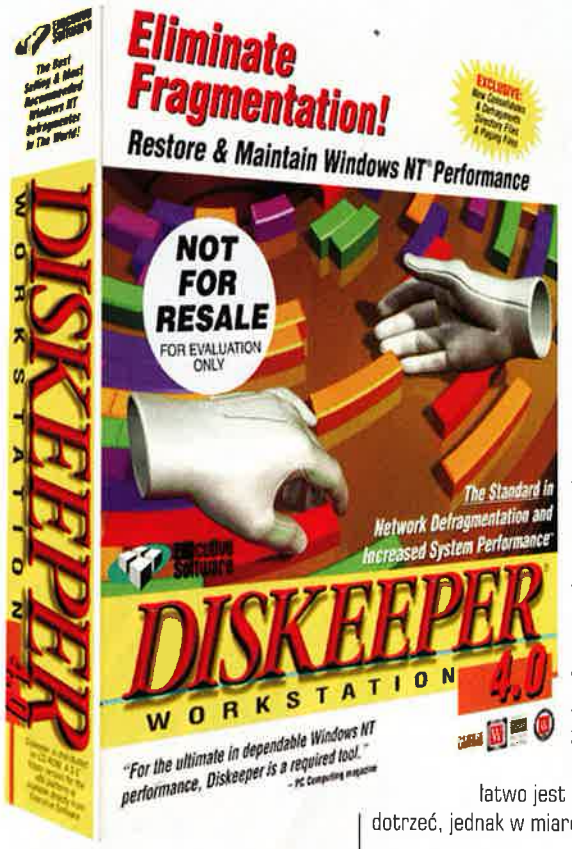
WWW.SYMFONIA 2000.ID.PL

# Diskeeper 4.0

## Jak wypełnić niszę rynkową?

**Przeciętny użytkownik PC nie zastanawia się nad losem plików, które zapisuje na swoim dysku twardym - ważne tylko, by tam były, gdy zechce z nich skorzystać. Tymczasem komputerowi „wyjadacze" doskonale wiedzą, że sposób magazynowania plików ma ogromne znaczenie dla wydajności systemu komputerowego. Na nieuporządkowanych, źle skonfigurowanych partycjach znacznie wolniej działa system operacyjny i programy użytkowe, łatwiej o awarię i utratę ważnych danych. Na pewno wielu z Was zauważyło, że system operacyjny, który tuż po instalacji ładował się i działał stosunkowo szybko, z czasem traci impet i zachowuje się jak mucha surfująca po powierzchni miodu. W wielu przypadkach winę za taki stan rzeczy ponosi nadmierna fragmentacja dysku.**

JAN JANKOWSKI



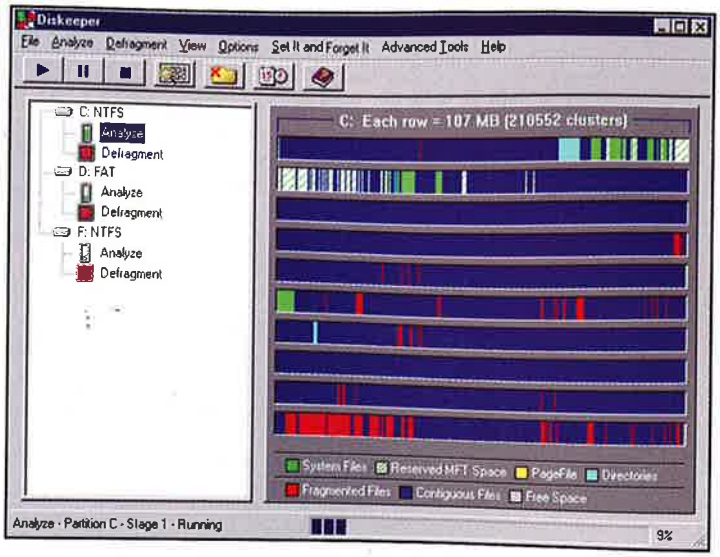

Na czym polega problem? Otóż cała przestrzeń na dysku twardym jest podzielona na niewielkie komórki (klastry), w których zapisywane są dane. W nowoczesnych systemach operacyjnych wielkość klastra nie przekracza zazwyczaj 4 kB, natomiast rozmiary plików są przeważnie znacznie większe. Jak łatwo się domyślić, system dzieli pliki większe niż 4 kB na kawałki i zapisuje je w osobnych klastrach (na przykład do zapamiętania 400-stu kilobajtowego zbioru potrzeba aż 100 klastrów). Dopóki na HD jest dostatecznie dużo wolnego miejsca, wszystko jest w porządku - pliki umieszczane są w sąsiadujących ze sobą komórkach i łatwo jest do nich dotrzeć, jednak w miarę ubywania

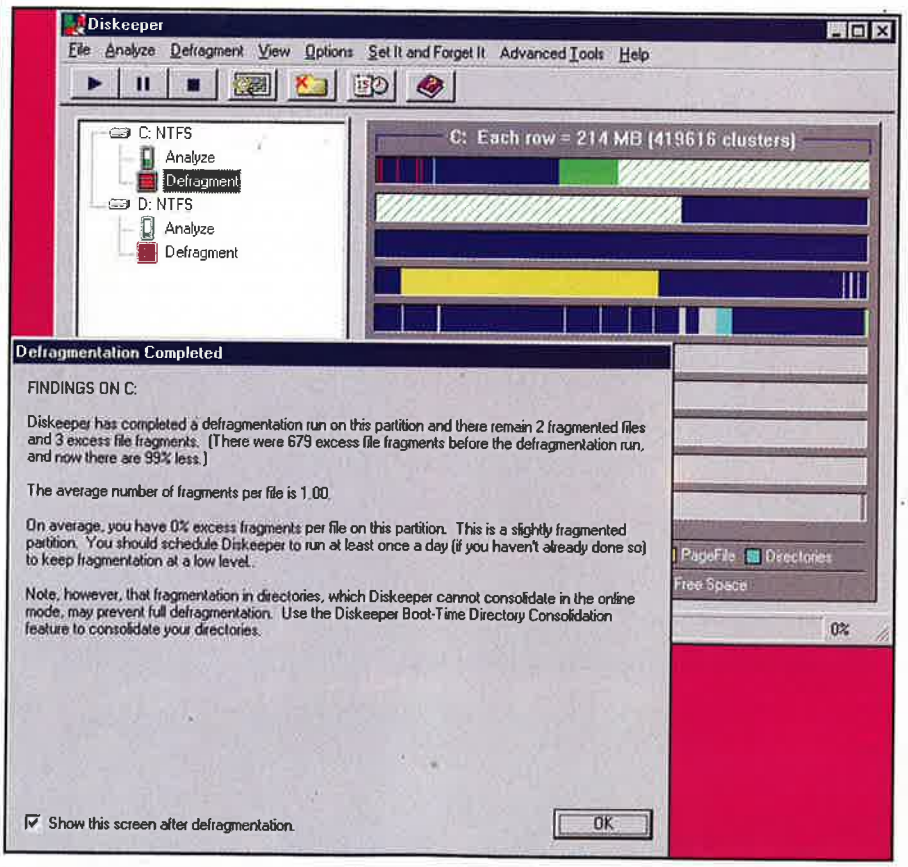
**Minimalne wymagania sprzętowe:
nożyczki, pudełka na pełne wersje, pewna ręka**

przestrzeni dyskowej (oraz w wyniku kasowania już istniejących zbiorów) zaczynają się pojawiać „dziury" w strukturze danych i system jest zmuszony do rozsiewania zawartości jednego pliku po całej powierzchni dysku. To z kolei powoduje znaczne wydłużenie drogi, jaką musi pokonać głowica odczytująca, która zmuszona jest do skakania z krawędzi dysku do środka i z powrotem (objawia się to charakterystycznym hałasowaniem dysku). W efekcie na odczytanie pojedynczego pliku potrzeba coraz więcej czasu i system zaczyna wyraźnie zwalniać. Na szczęście fragmentacja danych jest zjawiskiem odwracalnym i istnieją narzędzia umożliwiające przywrócenie na dysku „ładu i porządku". W systemach rodziny Windows 9x defragmentator znalazł się w standardowym wyposażeniu (jeden z komponentów dostępnych w grupie Narzędzia systemowe) i chociaż nie jest programem idealnym, pozwala użytkownikowi uporać się z problemem „rozdrobnionych" plików.

W gorszej sytuacji znajdują się posiadacze środowiska Windows NT. Z niejasnych powodów Microsoft nie pomyślał o dołączeniu do tego, z założenia profesjonalnego, systemu operacyjnego narzędzia do defragmentacji dysków. Co ciekawe, system plikowy Windowsa NT (NTFS) i tak nie słynie z wydajności, a po wprowadzeniu fragmentacji jego prędkość drastycznie spada. Pojawiła się zatem nisza rynkowa, którą skwapliwie wypełniła firma Executive Software - producent programu Diskeeper, najpopularniejszego defragmentatora dla platformy NT. Napisałem przed chwilą, że użytkownicy NT są w gorszej sytuacji, jednak jest to opinia względna - co prawda za defragmentator muszą dodatkowo zapłacić, ale otrzymują w zamian produkt wyśmienity. Diskeeper jest niezwykle skromny - ukrywa zaawansowane technologie pod niepozornym i przyjaznym dla każdego interfejsem składającym się z jednego okienka zawierającego symbole wszystkich zainstalowanych w systemie partycji NTFS i FAT (program na razie nie radzi sobie z partycjami FAT32) oraz menu i kilku dodatkowych przycisków. Proces defragmentacji dysków został rozłożony na kilka etapów w taki sposób, by mniej wprawni użytkownicy nie mogli się w nim pogubić. Najpierw należy zorientować się w sytuacji, czyli przeanalizować stan wybranych partycji. Program robi to dosyć szybko i już po chwili wyświetla bardzo szczegółowe dane na temat stopnia fragmentacji, liczby podzielonych plików, średniej ilości fragmentów itp.

Z myślą o użytkownikach, którym tak zaprezentowane dane niewiele mówią, Diskeeper wyświetla swój komentarz i wskazówki do dalszego działania. Na ich podstawie możemy dowiedzieć się, czy warto w obecnym stanie defragmentować, jak często należałoby sprawdzać stan dysków itp. W celu jeszcze lepszego zobrazowania sytuacji, program wyświetla kolorowy wykres z zaznaczonymi obszarami defragmentacji. Jeżeli w danej chwili nie mamy czasu zagłębiać się w wyniki analizy, możemy zapisać je w specjalnym pliku i przyjrzeć się im później, a póki co, przejść do czynów i włączyć (jednym kliknięciem) akcję defragmentacji. Osoby korzystające z usług standardowego defragmentatora Windows 9x doskonale wiedzą, że podczas jego pracy nie wolno wykonywać w systemie żadnych innych czynności, ponieważ program przy pierwszej próbie dostępu do dysku przerwie działanie i rozpocznie cały żmudny proces od początku (nawet uaktywnienie się wygaszacza ekranu wywołuje taki efekt). Z Diskeeperem jest inaczej - możemy jednocześnie „pastwić się" nad wieloma partycjami i na każdej z nich wykonywać dowolne operacje. W dużej mierze jest to zasługa pełniejszej wielozadaniowości Windowsa NT, ale trzeba przyznać, że program doskonale wykorzystuje tę cechę systemu. Zresztą nie tylko tę.




Dzięki opcji Set it And Forget it użytkownik może w ogóle przestać dbać o swój dysk i zlecić tę niewdzięczną czynność programowi. Wystarczy tylko określić przedziały czasowe, w których ma się odbywać regularna defragmentacja i można już zgodnie z nazwą opcji zapomnieć o istnieniu Diskeepera. Ciekawym pomysłem jest przyjęcie elastycznych przedziałów czasowych, zamiast sztywno podanych godzin. Dzięki takiemu rozwiązaniu codzienna defragmentacja nie „przepadnie", nawet gdy o godzinie 12:00 „przepadnie" cały system. W Windows NT problem defragmentacji jest bardziej złożony niż w popularniejszej odmianie środowiska Microsoftu, np. w trakcie działania systemu nie wolno poddawać tej operacji katalogów ani obszarów systemowych dysku. Autorzy Diskeepera obeszli to ograniczenie, dodając do aplikacji specjalny moduł, który uruchamia się podczas bootowania systemu i wykonuje w tym czasie operacje niedozwolone w późniejszych fazach życia NT-ka. Ustawienie opcji odpowiedzialnych za ten ważny element jest bardzo łatwe i odbywa się z poziomu głównego okna programu (opcja Boot Time Defragmentation). Warto także zwrócić uwagę na możliwość wyłączenia z obszaru działalności programu pojedynczych plików lub wszystkich plików danego typu. Jest to istotne w przypadku programów wymagających stałego fizycznego miejsca na dysku. Wszystko, o czym napisałem powyżej odnosi się do podstawowej wersji programu przeznaczonej dla stacji roboczych. Oprócz niej dostępna jest jeszcze specjalna odmiana dla serwerów wzbogacona o opcje zdalnej pracy i administracji w środowisku sieciowym.

Nie ulega wątpliwości, że Diskeeper jest jednym z najlepszych (jeżeli nie najlepszym programem defragmentującym) dla platformy NT. Do podobnych wniosków musieli dojść decydenci Microsoftu, ponieważ postanowili dogadać się z Executive Software i w przyszłej edycji Windows NT (długo oczekiwany Windows 2000) umieścić nieco uproszczoną wersję Diskeepera. Decyzja niewątpliwie słuszna, szkoda tylko, że podjęta tak późno. ■

Producent: Executive Software
Wymagania: Windows NT 4.0, 486 DX, 16 MB RAM
Internet: http://www.execsoft.com

# Poznaję cyferki

## Cyferkowe perturbacje

**Układ planetarny Cyfron Plus czeka na wszystkich żądnych wiedzy podróżników. Wystarczy uruchomić rakietę! A w kosmosie... Cyferiuszanie i ich cyfrowe zakłęcia, pełne barwnych wulkanów planeta Koloriusz, międzygwiezdne zabawy oraz tajemnicze miasto, w którym wszystko jest ponumerowane! Nawet małe łobuziaki nie mają tu czasu na nudę, a po lądowaniu w domu będą dumne ze zdobytej wiedzy!**

ANDRZEJ SITEK

Wśród programów dla dzieci wrocławskiej firmy Albion znalazła się nowa pozycja. Poznaję Cyferki z serii Szkoła Przyszłości zbliżony jest nieco do innej aplikacji tej samej firmy zatytułowanej Matematyczny Ogród. Produkty te różnią się przede stopniem trudności matematycznych zadań, bowiem skierowane są do odmiennych wiekowo grup. Matematyczny Ogród jest przeznaczony dla dzieci w wieku 7-12 lat, natomiast Poznaję Cyferki to pozycja dla dzieci, które stawiają dopiero pierwsze kroki w nauce matematyki (3-7 lat). Specyficzny krąg małych użytkowników sprawia, że Poznaję Cyferki koncentruje się raczej na zapoznaniu, "oswojeniu" dzieci z liczbami. Dzieci będą mogły poznać wartości liczb, nauczyć się porównywać zbiory liczb, poznają oczywiście pierwsze dziesięć cyferek. Program został tak skonstruowany, aby najmłodsi bawili się, ale jednocześnie ćwiczyli spostrzegawczość, kształtowali logiczne myślenie. Program ma za zadanie przygotować nasze pociechy do nauki w szkole - zazwyczaj czym wcześniej rozpoczniemy proces edukacji, tym lepsze wyniki osiągnie nasze dziecko. Dlatego program został tak skonstruowany, aby przede wszystkim pobudził umysł, wyobraźnię dziecka i zainteresował je matematyką. Przygody ma malowniczych planetach: Grafiuszu, Numeronie, Koloriuszu, Cyfronie i Cyferiuszu mają charakter sterowanej gry dydaktycznej, całkowicie angażują uwagę małego odbiorcy, uczą i jednocześnie stanowią doskonałą, beztroską zabawę.

Sam program rozpoczyna wprowadzenie, czyli wesoły komentarz śmiesznego kosmity, który wita swoich ziemskich przyjaciół. Albionek, bo tak ma on na imię, będzie cały czas pomagał dzieciom i służył im poradą, gdyby czasem zgubiły się na obcych planetach. Albionek ma dla dzieci niespodziankę; jest to hymn planety Cyferiusz - rodzinnej gwiazdki naszego kosmity. Aby usłyszeć hymn, trzeba jednak rozwiązać zadania na czterech innych planetach. W sumie zadań jest dziesięć. Aby wystartować, należy kliknąć na planetę, do której chcielibyśmy polecieć. Jeżeli maluch wybierze planetę Cyfron, będzie musiał policzyć świeczki na urodzinowym torcie. Nie jest to koniec misji. Każdy ze śmiesznych uczestników urodzinowej imprezy przedstawi się nam i powie, ile ma lat. Dziecko musi więc wybrać tego jednego kosmitę, który ma urodziny. Inne zadania mają podobny charakter. Zdaje się, że ulubioną zabawą będzie dla dzieci wizyta na Koloriuszu. Na tej dziwnej wulkanicznej planecie znajdziemy kolorowankę. Każdy fragment rysunku jest oznaczony jakąś liczbą. Dziecko będzie musiało poszukać właściwej farbki (i numeru) w jednym z wulkanów. Jeżeli pokoloruje rysunek, może rozpocząć zabawę od nowa z innym obrazkiem.



Charakterystyczną cechą programów z Albionu jest rzetelne przygotowanie merytoryczne i wspaniała oprawa audiowizualna. Tak też jest w wypadku Cyferek. Program jest szalenie kolorowy, na planszach pełno jest interaktywnych elementów-niespodzianek, które ożywają, gdy tylko się je zaznaczy (kliknie myszką). Albionek zawsze ma coś śmiesznego do powiedzenia, niemal co chwila usłyszymy wesoły komentarz dotyczący danej sytuacji. W programie udział wzięło troje profesjonalnych lektorów. Jest to duża zaleta. Wszystkie teksty mówione są żywym, sugestywnym językiem, co niejako zmusza dziecko do koncentracji. Dzięki temu, że program obfituje w animacje, maluch zawsze zostanie czymś zaskoczony i na pewno szybko nie znudzi się zabawą.

Kolejnym atutem Cyferek jest banalnie prosta, intuicyjna obsługa aplikacji. Nie powinna ona sprawić żadnej trudności małemu użytkownikowi. Warto również wspomnieć, że na płycie znajduje się także bardzo interesująca pozycja dla rodziców. Obok programu zamieszczono poradnik metodyczny, który wskaże rodzicom najbardziej skuteczne i efektywne metody nauki dzieci. Kolejny już raz trudno mieć poważniejsze zastrzeżenia do produktu z Albionu. Wyraźnie widać, że doświadczenie, które firma uzyskała dzięki poprzednim produkcjom, procentuje teraz z nawiązką. Poznaję Cyferki to produkt wysokiej klasy i pozycja na pewno godna polecenia. Przede wszystkim jednak - program będzie się podobał nie tylko rodzicom, ale i małym dzieciom, które są jego właściwym odbiorcą. ■

CD-ACTION

**Producent:**
xxxx

**Wymagania:**
Win 95/98, 486 DX/2 80,16 MB RAM, CD ROM x4, karta dźwięk

**Dystrybutor:**
Albion Sp. z o. o.
Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław

**Internet:** http://www.albion.pl

INFO

# Saitek

# X Seria Gamepadów

*Nie musisz rezygnować z dobrej jakości, nawet jeśli mało zarabiasz. Saitek rozszerzył badania, rozwinął program oraz produkcję i stworzył wspaniałą bazę padów dla każdego.*

## X6-33M

**Ośmioprzyciskowy, multifunkcjonalny Pad**

*Bije najlepsze wśród najlepszych. Pad ten oferuje najbardziej rozwinięty projekt i cechy zawierające cyfrowe i analogowe funkcje, 6 przycisków „fire", 2 spusty, pad mikro-przełącznik, minikontroler i przepustnicę!*

... i wiele innych doskonałych produktów

## X6-34

Ośmioprzyciskowy PC Pad
Doskonały dla szybkich gier

## X6-30

4 Button PC Game Pad

Oparty na najlepszym projekcie X6-31m. X6-30 jest komfortowy, trwały.

## X6-31m

Sześcioprzyciskowy pad

Jako najlepszy pad oferuje wyjątkowy komfort i funkcjonalność. Zapewnia szybkie sterowanie grą. Masz możliwość wyboru indywidualnego trybu turbo lub auto fire.

## X6-32 m

Ośmioprzyciskowy PC Pad

Wiodący pad dla dzisiejszych szybko rozwijających się gier. Wyjątkowy, komfortowy styl z ręczną dźwignią, ergonomicznie usytuowane przyciski „fire" (4 w pozycji spustu) i każdy z osobnym wyborem turbo/auto fire, na mikroprzełącznikach (przycisk kolebkowy)

DYSTRYBUCJA I SPRZEDAŻ

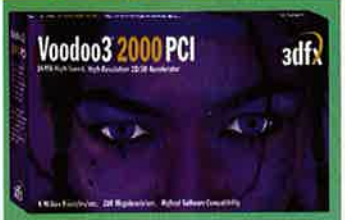
LANSER My wiemy co jest grane!

Saitek™

„LANSER" 82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel.: (0-55) 233-59-44, fax: (0-55) 233-93-65
Proszę o przysłanie katalogu firmy Saitek

Imię.....
Nazwisko.....
Miescowość.....
ulica.....
Kod poczt.....

## Nowości sprzętowe




Wszystkie parametry nowych akceleratorów Voodoo3 w handlowych wersjach zostały już ogłoszone. W sprzedaży dostępne będą trzy modele oznaczone liczbami 2000, 3000 i 3500. Podstawową różnicą między nimi będzie taktowanie układu i pamięci, które zostało ustalone na odpowiednio 143, 166 i 183 MHz. Jest to o wiele więcej od 125 MHz, które zostało wprowadzone w testowych egzemplarzach. Sprawowały się one na tyle słabo, że firma postanowiła opóźnić nieco premierę i dostatecznie zwiększyć częstotliwość. Dlatego wszelkie dotychczasowe opinie o małej wydajności kart należy włożyć między bajki. Według testów przeprowadzonych przez 3dfx, Quake II w rozdzielczości 1600x1200 ma pracować z szybkością blisko 40 fps (oczywiście na V3 3500 i Pentium III 500 MHz). Również na słabszych procesorach, np. Celeron 400 MHz, V3 nie powinno wyciągnąć mniej niż 30 fps w tej rozdzielczości. Wynik iście imponujący, zwarzywszy na blisko 20 fps dla Rivy TNT. Oczywiście TNT 2 ma być jeszcze szybsza.

Wszystkie karty Voodoo3 są w pełni zintegrowanymi akceleratorami 2D i 3D i wykorzystują magistralę AGP 2x. Producent zapowiada rychłe przejście na AGP 4x, co jeszcze ma poprawić parametry wydajnościowe. Z głównym układem V3 współpracuje standardowo 16 MB pamięci. W wersjach 2000 i 3000 jest to SDRAM, a w 3500 - o wiele szybszy SGRAM. Dodatkowym atutem V3 ma być także RAMDAC, który jest taktowany częstotliwością 350 MHz, co daje bardzo dobre parametry odświeżania (do 100 Hz w 1600x1200).

Niestety Voodoo3 nie jest pozbawione błędów. Po pierwsze nadal stosuje 16 bitowy rendering, dzięki czemu nie może osiągnąć pełnej palety kolorów. Producent twierdzi, że jest to świadome działanie, mające na celu zmaksymalizowanie prędkości, a różnice pomiędzy trybami 16 i 32 bitowymi są "imperceptible" - czyli niewyczuwalne. Jak dla mnie, to np. Incoming w 16 i 32 bitach to dwie zupełnie odmienne gry, a różnica między 70 i 80 fps jest właśnie "imperceptible". Ale może nie mam racji, zdecydują użytkownicy.

Na koniec informacja, o której już wspominaliśmy: po fuzji STB i 3dfx, nowa firma nosi nazwę 3dfx i będzie jedynym producentem kart z układami Voodoo. Oczywiście, nie będzie się także zajmować wytwarzaniem akceleratorów opartych na innych kościach. Posunięcie dosyć ryzykowne, bo konkurencja wcale nie jest w tyle, a wręcz przeciwnie - to właśnie ona (nVidia, S3, Matrox) dyktuje dzisiaj warunki. Po raz kolejny: zobaczymy, co z tego wyniknie.

www.3dfx.com

***

Na rynku właśnie ukazał się kolejny, przenośny odtwarzacz plików MP3. Został on wyprodukowany przez firmę Creative i nosi nazwę Nomad. Po Diamond RIO PMP300 jest to drugi oficjalnie zaprezentowany produkt tego typu. W przeciwieństwie do prekursora jest jednak o wiele bardziej rozbudowany. Przede

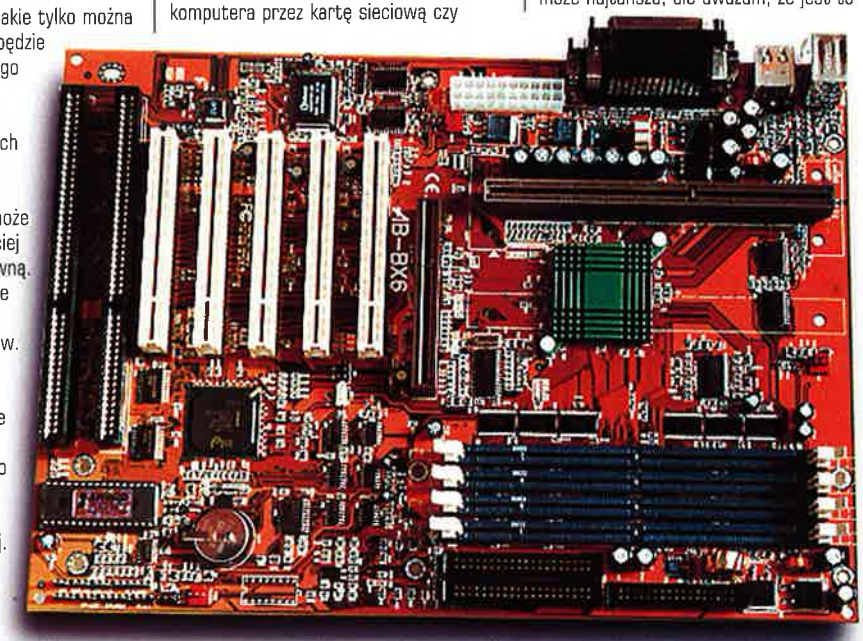
# Abit BX6 2.0

## Dom buduje się od fundamentów

**Większość z Was zapewne nie za bardzo interesuje się sprzętem, jaki został zainstalowany w Waszym komputerze. Pewnie wiecie, że jest tam akcelerator (może nawet wiecie jaki), znacie typ procesora i wielkość pamięci. Ale z całą pewnością nie zastanawialiście się nigdy nad tym, jaką macie kartę dźwiękową, modem czy płytę główną. A to właśnie takie komponenty decydują w znacznej mierze o wydajności komputera i poprawności jego działania. Właśnie dlatego naprawdę warto kupić lepszą płytę główną i później mieć o wiele mniej kłopotów z zawieszaniem się systemu czy powolnością jego działania.**

ŁUKASZ NOWAK

Mogę Wam zagwarantować, że zdecydowana większość sprzedawców instaluje w swoich komputerach najtańsze i zarazem najgorsze płyty główne, jakie tylko można dostać. Jeżeli klient nie będzie wyraźnie wymagał dobrego produktu, to dostanie tandetę, która będzie powodem wielu poważnych problemów. Pewnie nie wiecie, że komputer z porządną płytą główną może pracować do 20% szybciej niż taki z tanią płytą główną. Oczywiście przy dokładnie tej samej konfiguracji pozostałych komponentów. A zawiesza się Wam czasami komputer? A zdajecie sobie sprawę, że jeżeli mielibyście lepsze podzespoły, to miałoby to miejsce dziesięć razy rzadziej? Tak, dziesięć razy albo jeszcze rzadziej. To nie są moje wymysły, ale wnioski sprawdzone na błędach.




Jedną z firm produkujących najlepsze płyty główne na świecie jest Abit. W Polsce może nie jest zbyt znany, ale jego produkty bez żadnych problemów można dostać w większości sklepów, jeżeli się o nie poprosi. Właśnie pojawiła się nowa wersja najsilniejszej płyty Abita dla komputerów PC oznaczona kodem BX6 2.0. Jak sama nazwa wskazuje, wykorzystuje ona chipset Intel BX, który w tej chwili nie ma sobie równych. Ten model płyty potrafi obsługiwać procesory Pentium II, Celeron oraz najnowsze Pentium III. Dzięki temu zapewniona jest bardzo duża elastyczność konfiguracji. W czterech gniazdach DIMM można zainstalować maksymalnie 1 GB pamięci operacyjnej (nowość w wersji 2.0, poprzednio było tylko 512 MB). Tuż obok znajdują się złącza kontrolera twardego dysku. Możliwe jest podłączenie maksymalnie czterech urządzeń pracujących w trybie UltraDMA/33. Karty rozszerzeń instaluje się w ośmiu slotach. Jeden AGP 2x, pięć PCI 2.1 (kolejna różnica wersji 2.0) oraz dwa ISA gwarantują współpracę ze wszystkimi urządzeniami. Warto zauważyć, że pięć gniazd PCI można spotkać tylko w niewielu modelach płyt głównych, a w chwili obecnej jest to bardzo istotny element. Dostępnych jest przecież bardzo dużo urządzeń, które wymagają współpracy z PCI. Karta dźwiękowa, modem, tuner TV i dekoder MPEG2 do napędu DVD to już cztery, a co jeśli chce się mieć kontroler SCSI czy kartę sieciową? Dlatego pięć złącz PCI to bardzo ważna cecha, bez której trudno dzisiaj mówić o komputerze przystosowanym do wszystkich rozwiązań multimedialnych.

Abit BX6 jest płytą w formacie ATX, co ma swoje duże zalety. Przede wszystkim możliwe jest programowe włączanie (np. przez alarm) i wyłączanie zasilania. Istnieje również możliwość "obudzenia" komputera przez kartę sieciową czy modem, kiedy przychodzi do nas jakaś nowa wiadomość. Również dzięki zastosowaniu formatu ATX, na płycie można było zamontować wszystkie złącza do komunikacji zewnętrznej: klawiatura i mysz PS/2, dwa porty szeregowe, jeden równoległy oraz dwa gniazda USB. Warto też wspomnieć o trzech wyprowadzeniach zasilania dla wiatraczków. Dzięki temu nie ma problemu z podłączeniem wentylatora procesora, czy dodatkowego chłodzenia wnętrza obudowy. Jednak zdecydowanie najważniejszą cechą płyt Abita jest SoftMenu. Jest to mechanizm, który pozwala zmienić dokładnie wszystkie parametry procesora z poziomu BIOSu. Dlatego jedynym sprzętowym przełącznikiem, który się uchował, jest zworka kasowania zawartości CMOSu w razie jakichś błędnych ustawień. Natomiast częstotliwość procesora i magistrali, napięcie zasilania i wiele innych ustawia się programowo. Jest to metoda o wiele szybsza i bezpieczniejsza niż zworki, a przy tym całkowicie bezpieczna. Płyta potrafi wykryć typ procesora i jeśli przedobrzymy z podkręcaniem i komputer kilka razy nie będzie się mógł uruchomić, to płyta samodzielnie ustawi odpowiednią częstotliwość. Trzeba tu dodać, że BX6 jest idealną zabawką do podkręcania procesorów. Potrafi obsługiwać mnożniki od 2.0x do 8.0x oraz częstotliwości magistrali od 66 MHz do 153 MHz. Wyższe częstotliwości mają dzielnik 1/4 dla szyny PCI, przez co unika się większości problemów. Najlepsze w tym wszystkim jest jednak to, że poprzez upgrade BIOSu można uzyskać dodatkowe mnożniki i częstotliwości magistrali. Również w ten sposób wprowadza się obsługę nowych procesorów. Dlatego płyty Abita wyprodukowane nawet kilkanaście miesięcy temu bez problemów obsługują PIII. A nowe BIOSy pojawiają się na stronach WWW średnio co miesiąc. To się naprawdę liczy.

Abit BX6 2.0 to płyta bardzo dobra. Można ją polecić tym, którzy chcą wyciągnąć wszystko ze swojego komputera, oczekują najwyższej wydajności i stabilności pracy. Nie jest może najtańsza, ale uważam, że jest to tak ważny element każdego komputera, że właśnie tutaj każdy powinien decydować się na najlepsze rozwiązania. Każdy, kto kiedyś spróbował, wie jak kolosalna różnica dzieli płyty dobre i tanie. ■

Abit BX6 2.0 Cena (z VAT): 600 zł
Dostarczył: BIOS, 02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3
tel. (0-22) 867-51-38, fax 662-10-77
www.bios.com.pl www.abit.com.tw

# Philips PCA424DK

## DVD po raz kolejny

**Napędów DVD ci u nas dostatek, ale i tego przyjmiemy... bo ładny. Taką opinię mógłby wydać król Jagiełło dziś, gdyby przyszło mu przetestować nowy czytnik DVD Philipsa.**

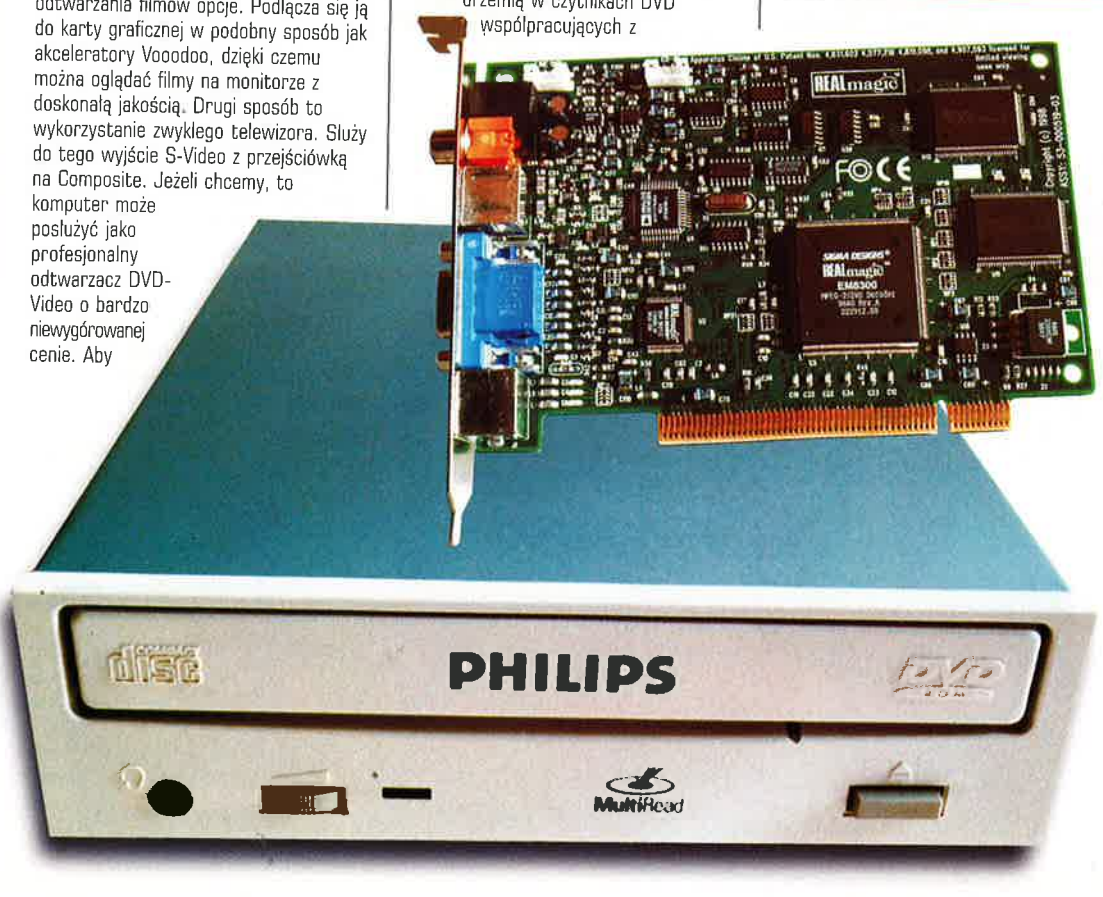
J-L-P

Ładny to on jest, a właściwie to, co ma ze sobą. Czytnik, jak czytnik, z zewnątrz wygląda bardzo podobnie do innych. Biała płyta czołowa, przycisk do wysuwania tacki, diodka, wyjście słuchawkowe i regulator głośności tegoż. Standard. Podobnie z tyłu: złącze ATAPI, wybór trybu pracy: MASTER-SLAVE, zasilanie, złącze CD-Audio i, jak przystało na przyszłościowe rozwiązanie, cyfrowy kanał audio. Ten ostatni może od pewnego czasu być naprawdę przydatny, jako że sporo kart dźwiękowych zaczęło oferować możliwość podłączenia cyfrowego z napędem CD. A to znacznie podnosi jakość dźwięku, szczególnie przy wszelakich systemach wielogłośnikowych, z mechanizmami generowania efektów przestrzennych (np. SB Live!). Tyle, jeśli chodzi o standardowe elementy. Cała reszta to już ciekawe i dosyć rzadko spotykane pomysły. Do zestawu jest dołączona karta dekodująca filmy zapisane w formacie MPEG2. Jest to bardzo dobry produkt firmy Sigma Designs o nazwie RealMagic EM8300. Ta profesjonalna karta PCI oferuje dokładnie wszystkie potrzebne do odtwarzania filmów opcje. Podłącza się ją do karty graficznej w podobny sposób jak akceleratory Vooodoo, dzięki czemu można oglądać filmy na monitorze z doskonałą jakością. Drugi sposób to wykorzystanie zwykłego telewizora. Służy do tego wyjście S-Video z przejściówką na Composite. Jeżeli chcemy, to komputer może posłużyć jako profesjonalny odtwarzacz DVD-Video o bardzo niewygórowanej cenie. Aby jeszcze poprawić wrażenia z oglądania filmów, można wykorzystać zewnętrzny dekoder dźwięku Dolby Digital (AC-3), który podłącza się do cyfrowego wyjścia SP-DIF, jakie oferuje RealMagic. W ten sposób można uzyskać niesamowite, sześciokanałowe brzmienie przestrzenne, którego nie doświadczy się w większości naszych kin. Prawdziwa gratka dla koneserów. Warto jeszcze wspomnieć, że Philips dostarcza ze swoim DVD lepszą wersję karty RealMagic. Większość innych napędów współpracuje z dekoderem wykorzystującym pamięci SDRAM. RealMagic dostarczony z Philipsem posiada kości SGRAM, które są o wiele szybsze i gwarantują lepszą jakość i stabilność wyświetlanego obrazu. Do tej pory, większość producentów DVD skupiała swoją uwagę wyłącznie na filmach DVD. Przezornie unikano tematu dostępności programów komputerowych na nośnikach DVD-ROM. Obecnie sytuacja się zmienia, co najlepiej udowadniają dostarczone z napędem Philipsa płyty. Otóż każdy czytnik zawiera w komplecie pełne wersje gier Zork i Spycraft, które zostały wzbogacone o wiele szczegółów dzięki wykorzystaniu pojemności płyty DVD. Dostarczanie gier razem z napędami nie było dotychczas często spotykaną praktyką, więc każdy gracz, który kupi nowy DVD Philipsa doceni ten fakt. Dodatkowo, w komplecie znalazł się także wygaszacz ekranu zawierające pokaźne fragmenty z mojego ulubionego filmu: First Contact z serii Star Trek. W wolnej chwili miło jest pooglądać, jak dzielny kapitan Picard walczy z Borgami. A dodatkowo, dokładnie pokazuje to możliwości, jakie drzemią w czytnikach DVD współpracujących z dekoderami MPEG2. Po podłączeniu całości do porządnego, cyfrowego zestawu audio, efekt jest niesamowity i nieporównywalny z niczym, co wcześniej zdarzyło mi się słyszeć.

Na koniec jeszcze kilka słów o parametrach technicznych napędu. Potrafi on odczytywać płyty DVD z poczwórną prędkością (5,5 MB/s), a krążki CD - 24x (3,6 MB/s). Również czasy dostępu nie pozostawiają nic do życzenia. Wartą przytoczenia cechą jest pełna zgodność ze standardem MultiRead. Oznacza to, że napęd bez żadnych problemów przeczyta wszystkie stworzone do tej pory rodzaje nośników. CD-R, CD-RW czy Video-CD nie stanowią dla niego żadnego problemu. A jest to cecha, której nie można spotkać w wielu tanich napędach.

Philips PCA424DK stanowi ciekawą ofertę dla wielu użytkowników. Oferując doskonałe parametry wydajnościowe oraz bogactwo dołączonego oprogramowania, nie zawiedzie nikogo. Dzięki świetnej jakości dekoderowi MPEG2 i możliwościom współpracy z cyfrowymi urządzeniami zewnętrznymi, widz otrzymuje kompletny zestaw do profesjonalnego kina domowego. Przy tym nie zapomina się o tych, którzy chcieliby pooglądać filmy z wypożyczalni na swoim czternastocalowym monitorze. Zestaw godny polecenia. ■

**Philips PCA424DK** Cena (z VAT): 1250 zł
Dostarczył: Cadena Systemsm, ul. Poznańska 15, 62-020 Swarzędz-Jasin, tel. (0-61) 817 30 22, fax (0-61) 817 30 50
www.cadena.com.pl www.philips.com




## Nowości sprzętowe

Wszystkim dołożono kilka nowych modułów, które znacznie poszerzają możliwości urządzenia. Na standardowym wyposażeniu znajduje się cyfrowe radio FM z systemem RDS (ugh! w końcu ktoś o tym pomyślał) oraz system nagrywania głosu. Tak, Nomad może pracować jako dyktafon, na którym można zapisać do czterech godzin nagrania. Wyświetlacz LCD jest o wiele bardziej funkcjonalny niż w RIO. Pozwala np. wyświetlać nazwę wykonawcy i piosenki odczytane z tagów ID3.

W podstawowej wersji Nomad posiada wbudowane 32 MB pamięci, którą można rozszerzyć do 64 MB. Nie jest to zbyt wiele, ale zapowiadane są dodatkowe karty, zwiększające rozmiar RAM o większe wartości. Kolejną ciekawą nowością jest dostarczanie Nomada wraz ze stacją dokującą, która pozwala łatwo podłączyć urządzenie do komputera PC i ładować standardowo dołączone akumulatory NiMH.

Jak widać, wraz z przegraniem procesu sądowego przez amerykańskie firmy fonograficzne, standard kompresji MP3 ma bardzo duże szanse na dobre zagościć na popularnym rynku. A dzięki rosnącej konkurencji (po Diamondzie i Creative już kolejni producenci zapowiedzieli wprowadzenie podobnych odtwarzaczy) na pewną spadną ceny i zwiększą się możliwości tego typu urządzeń.

***

Jakby na życzenie, Diamond odpowiedział na odtwarzacz Creative Nomad ulepszoną wersją swojego RIO. Nosi ona nazwę PMP300 SE (czyli Special Edition). Wprowadzone zmiany są głównie kosmetyczne, ale mogą tylko zwiększyć popularność odtwarzacza. Przede wszystkim zwiększono rozmiar wbudowanej pamięci do 64 MB. Oczywiście można ją rozszerzyć przy pomocy specjalnej karty do 96 MB. Taka wielkość RAM jest już bardzo interesująca i pozwala zapisać blisko dwie godziny muzyki z jakością bliską płyty CD. Dzięki temu, RIO staje się coraz bardziej atrakcyjną alternatywą dla klasycznych odtwarzaczy przenośnych. Dodatkowym atutem ma być także stylizowana, półprzezroczysta obudowa, która według Diamonda jest stylowym uzupełnieniem ubioru modnego nastolatka. Zmieniła się również cena, która w USA wzrosła do $250, czyli dosyć niewiele w porównaniu ze zwiększeniem możliwości.

www.diamondmm.com

## Nowości sprzętowe

4 maja warszawska firma TCH Components zmienia swój adres. Dotychczasowa siedziba z ul. Rostafińskich zostaje przeniesiona pod adres: Al. Krakowska 110/114 (przy pętli tramwajowej na Okęciu). Wszelkich informacji można zasięgnąć pod numerami: tel. (0-22) 868-22-25, fax (0-22) 868-22-52.
TCH Components jest jednym z największych w Polsce dystrybutorów komponentów do komputerów PC. W jej ofercie można znaleźć procesory Intel, AMD, Cyrix i WinChip, wiele rodzajów pamięci, karty graficzne 3dfx, płyty główne Asus, dyski twarde IBM, modemy MultiTech, pełną gamę produktów sieciowych i wiele innych. Dzięki współpracy z tą firmą mamy okazję prezentować na naszych łamach najnowsze produkty z dziedziny sprzętu komputerowego.

www.tch.com.pl

***

Znana z produkcji doskonałych płyt głównych firma Asus, od pewnego czasu oferuje także świetnej jakości akceleratory graficzne. Już kilka razy mieliśmy osobiście okazję przekonać się, że karty tej marki w niczym nie ustępują produktom światowych liderów, a często je wręcz przewyższają. Tendencję tę z całą pewnością podtrzyma nowy produkt Asusa. Nosi on nazwę V3800 i jest oparty na najnowszym układzie firmy S3 oznaczonym jako Savage 4. Jest to najwyższej klasy kość, która ma spore szanse stać się trzecim, liczącym się partnerem w "dyskusji" pomiędzy Voodoo i Rivą TNT.
V3800 wykorzystuje magistralę AGP 2x lub 4x (w zależności od wersji) oraz 16 MB bardzo szybkiej pamięci SGRAM. Dzięki temu, jej wydajność pozwoli na wydajną obsługę nawet najbardziej zaawansowanych gier w wysokich rozdzielczościach. Z dotychczasowych doświadczeń z układami S3 wynika, że jakość nowej karty powinna stać na najwyższym poziomie, dzięki zastosowaniu 32 bitowego renderingu i specjalnego mechanizmu kompresji tekstur, który pozwala na zapisanie nawet 40 MB tekstur w pamięci karty.
Podstawową zaletą kart z Savage 4 ma być jednak ich cena, która będąc o wiele niższą od konkurencyjnych propozycji, nie wpływa znacząco na spadek wydajności. Dlatego szczególnie na polskim rynku, V3800 może zdobyć dużą popularność.

www.asus.com.tw

***

Hewlett-Packard, światowy lider w dziedzinie techników druku komputerowego, wprowadza do sprzedaży swój nową serię wielofunkcyjnych produktów, łączących w sobie zalety kilku urządzeń. OfficeJet R, bo tak nazywa się ta seria, składa się na razie z dwóch produktów: OfficeJet R40 i OfficeJet R80. Pierwszy z nich oferuje użytkownikowi funkcje standardowej drukarki laserowej o rozdzielczości 600 dpi oraz zaawansowanego skanera, który pozwala na przetwarzanie dokumentów z gęstością 600x2400 dpi. Możliwe jest także

# Philips CDRW400

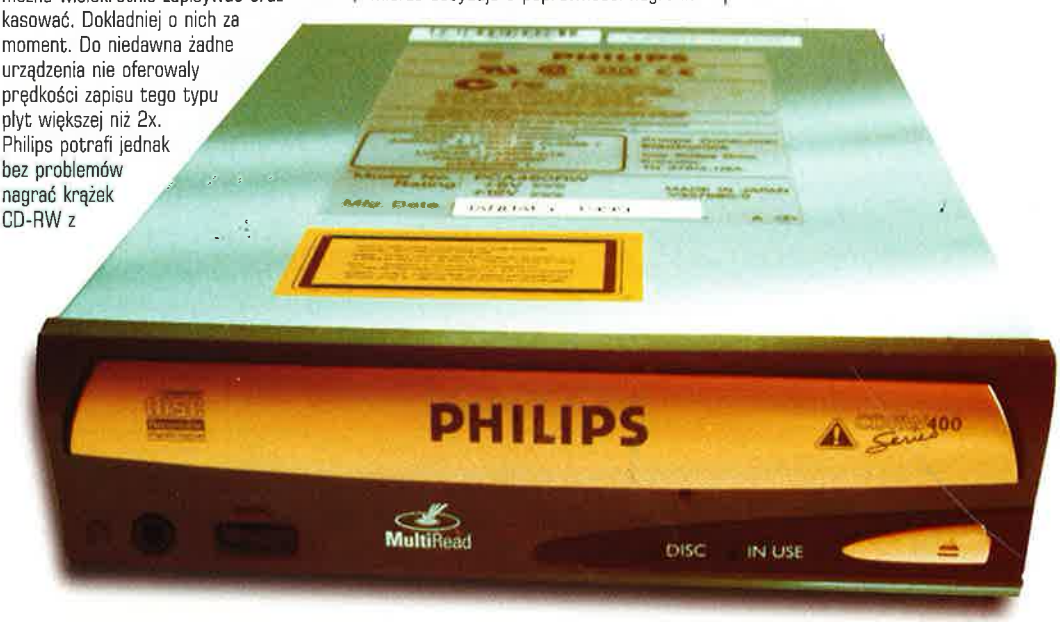
## Nowe spojrzenie na klasykę

**Testowanie nagrywarek jest bardzo kłopotliwą sprawą. Właściwie niczego nie można zmierzyć, różnice w prędkości są pomijalnie małe, a większość modeli ma dokładnie to samo oprogramowanie. Tak przynajmniej było do tej pory. Wraz z wprowadzeniem nowej nagrywarki Philipsa coś drgnęło. Być może urządzenia tego typu przestaną być tematem tabu, dostępnym tylko dla zawodowców, którzy dokładnie wiedzą, czego oczekują od komputera i wiedzą, jak to osiągnąć. Muszę przyznać, że wszystkie poprzednie modele nagrywarek Philipsa, a było ich całkiem sporo, nie otrzymywały ode mnie najlepszych opinii. Było to spowodowane drobiazgami i ogólnym wrażeniem. Coś w nich było takiego, co mi się nie podobało. Nigdy nie byłem pewny, czy płytka się nagra i czy później będzie ją można przeczytać w innych napędach. Tym razem moje wrażenia są zupełnie inne. Już na pierwszy rzut oka, tuż po otwarciu pudełka, widać, że CDRW400 jest niezwykła. Jako chyba pierwszy napęd CD nie posiada białej czy szarej płyty czołowej z niemal identycznie wyglądającymi diodami i przyciskami. Otóż nowy Philips jest czarny, a wysuwana tacka - złota. Wszystkie elementy są także bardzo przyjemnie dla oka wyprofilowane. To takie niby nic, ale od razu pozytywnie nastawia do produktu, a poza tym wróży podobne rozwiązania w naprawdę ważnych miejscach. Z takim przeświadczeniem przystąpiłem do testowania i nie zawiodłem się.**

ŁUKASZ NOWAK

Na początek jednak kilka ważnych danych technicznych. Po pierwsze, Philips jest urządzeniem podłączanym do standardowego interfejsu ATAPI, więc nie wymaga współpracy z żadnym dodatkowym kontrolerem. Po drugie, jego podstawowe parametry określa się skrótem 4/4/16. Wtajemniczeni od razu wiedzą o co chodzi, a pozostałej większości zaraz wytłumaczę. Pierwsza liczba z tego kodu określa prędkość nagrywania płyt CD-R, czyli jednokrotnego zapisu. Wartość 4x oznacza, że jest to 600 KB/s. W ten sposób pełną płytę o pojemności 650 MB można zapisać w niecałe 20 minut. Druga liczba określa szybkość zapisu dla płyt CD-RW. Są to specjalne nośniki, które można wielokrotnie zapisywać oraz kasować. Dokładniej o nich za moment. Do niedawna żadne urządzenia nie oferowały prędkości zapisu tego typu płyt większej niż 2x. Philips potrafi jednak bez problemów nagrać krążek CD-RW z poczwórną prędkością. Ostatnia liczba, 16x, określa szybkość odczytu. Wraz ze średnim czasem dostępu na poziomie 160 ms, czyni to z nagrywarki całkiem niezłej jakości czytnik, który można bez problemów używać do normalnej pracy. Jeszcze jeden istotny parametr to rozmiar bufora. Philips posiada pamięć cache o pojemności 2 MB, co jest w tej chwili największym dostępnym rozmiarem. Dzięki temu, praktycznie nie istnieją problemy z nagrywaniem i nawet powolny twardy dysk i praca innych programów w tle nie powodują żadnych zakłóceń.

Najważniejsze jednak w każdej nagrywarce jest oprogramowanie. To właśnie software jest elementem, z którym pracuje użytkownik i wbrew pozorom to właśnie software w znacznej mierze decyduje o poprawności nagrania płyty. Do tej pory programy dostarczane z nagrywarkami były dosyć do siebie podobne. Pomimo sporych możliwości i pewnego działania (w tych lepszych wersjach), nie do końca były, jak to się mówi: "przyjazne dla użytkownika". Przed nagraniem każdej płyty trzeba bowiem ustalić całą masę parametrów, które dla większości użytkowników były kompletnie niezrozumiałe. Dlatego nagrywania płyt pozostawiano wąskiej grupie wtajemniczonych osób, które pilnie strzegły swojej wiedzy. Z Philipsem dostarczone jest zupełnie nowy, jeszcze pachnący, pakiet oprogramowania o nazwie write2CD. Pomimo że sygnowany nazwą Philips, jest to produkt znanej i bardzo solidnej firmy CeQuadrat. To spod ich ręki wyszło świetne WinOnCD, którego jedyną wadą jest zbyt zaawansowany interfejs, który sprawia kłopoty początkującym. Programiści piszący write2CD postawili sobie za cel przede wszystkim prostotę użytkowania. Dlatego cały program został podzielony na trzy części: do nagrywania danych, muzyki oraz do tworzenia dokładnych kopii płyt. Dzięki temu udało się uniknąć znacznego nagromadzenia opcji, co zawsze peszy wielu ludzi. Interfejs programu jest dosyć nowatorski, albowiem wygląda jak encyklopedia dla dzieci. Duże, okrągłe przyciski sprawiają wrażenie narysowanych dziecięcą ręką, a każda funkcja jest dokładnie opisana w pojawiających się okienkach pomocy. Dodatkowo wszystkie ważne funkcje nagrywania można ustawić jednym przełącznikiem. Przesuwa się go od pozycji "bezpiecznie" do pozycji "szybko". Program sam wybiera prędkość nagrywania, tryb emulacji i tworzenie pliku image, i po wszystkim podaje szacunkowy czas nagrania. Oczywiście wszystkie te parametry można też ustawić samodzielnie. Takie rozwiązanie eliminuje wszelkie problematyczne kwestie i czyni nagrywanie prostym. Dodatkową zaletą dla większości użytkowników jest automatyczny wybór parametrów nagrywarki. Nie trzeba nic



konfigurować, tylko włączyć i nagrywać. Takie rozwiązanie jest wygodne, ale nie pozwala ustawić części opcji, jak na przykład używanego sterownika nagrywarki. Największym profesjonalistom może to przeszkadzać, ale dla praktycznie każdego normalnego człowieka będzie tylko ułatwieniem. Niestety, nie obyło się bez wycięcia niektórych funkcji. Nie można na przykład ustawić systemu plików i długich nazw. Zawsze zostanie wygenerowany system Joliet, który jest wygodny dla wszystkich systemów Microsoftu i niektórych pozostałych (np. Linux), ale czasami może nie zostać odczytany. Nie można także fizycznie operować na ścieżkach, czy ustalać kolejności plików w sesji. Wszystko to są rzeczy, których 95% użytkowników nigdy w życiu nie użyje, ale ich brak stanowi pewien minus. Natomiast do znacznych plusów można zaliczyć edytor okładek. W prosty sposób można stworzyć okładkę swojej płyty, umieszczając na niej spis treści (dla płyt audio generowany automatycznie), dowolny tekst czy obrazek. Program potrafi nawet obsługiwać większość skanerów i bezpośrednio importować z ich wykorzystaniem grafikę.

Moduł audio jest również bardzo dobrze dopracowany. Dzięki niemu można zrzucić dźwięk z dowolnego źródła, poprawić i nagrać na płytę CD. W ten sposób można tworzyć swoje własne składanki muzyczne, czy przerzucać dźwięk z płyt winylowych czy kaset na nowoczesny, cyfrowy nośnik. Do tego celu służą także algorytmy oczyszczania dźwięku z szumów. W ten sposób otrzymamy nagranie o doskonałej, cyfrowej jakości, wciskając tylko jeden przycisk. Stare, ulubione nagrania można teraz nagrać na płytę CD i na nowo odkryć ich piękno. Ostatnim modułem programu jest maszynka do kopiowania płyt. Pozwala ona w szybki i prosty sposób przegrać dowolną płytę, dokładnie zachowując jej strukturę. Oczywiście również w tym przypadku wszystkie opcje ustawia się jednym przełącznikiem. Wystarczy wybrać napęd CD i nagrywarkę (jeżeli posiadamy nadmiar takowych), i wcisnąć jeden przycisk. Później trzeba chwilę poczekać i kopia gotowa.

Na koniec został osobny program o nazwie PacketCD. Pozwala on używać nagrywarki jak dużej dyskietki. Można kopiować pliki, kasować je i zmieniać ich nazwy przy pomocy dowolnego programu (np. Eksploratora). Jest to rozwiązanie niezwykle wygodne, ale ma dwie wady. Po pierwsze, płytę w ten sposób nagrywaną trzeba zamknąć, zanim będzie ją można przeczytać w zwykłych czytnikach. Po takim zamknięciu nie można już dograć żadnych danych. Po drugie, jest to metoda dosyć powolna (ok. 1x). Dlatego nadaje się praktycznie tylko do tworzenia bieżących kopii zapasowych. Idealnie do tego pasuje wykorzystanie płyt CD-RW, które później można zawsze skasować.

Nagrywarka Philips CDRW400 jest godnym polecenia produktem. W komplecie otrzymuje się gotowy do pracy napęd, po jednej czystej płycie CD-R i CD-RW oraz świetne i proste w obsłudze oprogramowanie. Całość jest bardzo ładnie oprawiona i sprawia wrażenia dopracowanej w każdym szczególe. Jedyne, czego brakuje, to polskojęzyczne oprogramowanie i instrukcja obsługi. Reszta nie pozostawia nic do życzenia. ■

**Philips CDRW400** Cena (z VAT): 1700 zł
Dostarczył: Cadena Systems, ul. Poznańska 15, 62-020 Swarzędz-Jasin, tel. (0-61) 817 30 22, fax (0-61) 817 30 50
www.cadena.com.pl www.philips.com

# Astar PV-878P +

## Tuner pierwsza klasa

**Na naszym rynku sporo jest tanich urządzeń przeznaczonych do odbioru sygnału telewizyjnego na ekranach monitorów komputerowych. Jednak sporo z nich to konstrukcje pozostawiające wiele do życzenia. Ich przeciwieństwem jest karta firmy Astar, która oferuje pełen komplet funkcji tunera za bardzo rozsądną cenę.**

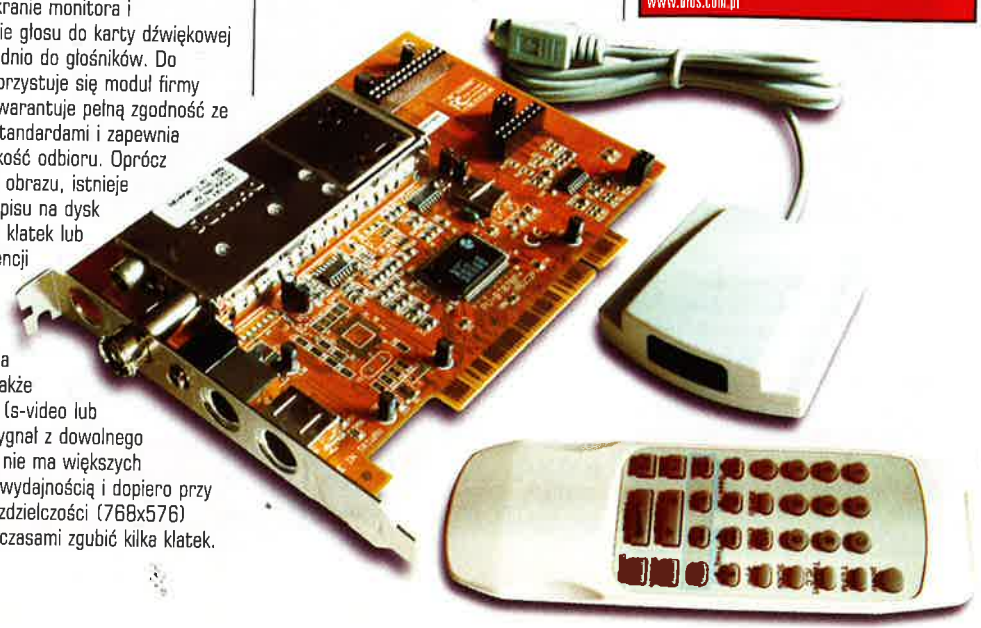
J-L-P

Przede wszystkim Astar jest kartą PCI, co gwarantuje doskonałą wydajność. W przeciwieństwie do urządzeń ISA, także implementacja standardu Plug and Play jest o wiele lepsza. Problemy ze sterownikami praktycznie nie istnieją. Podstawowymi funkcjami karty jest odbieranie sygnału telewizyjnego i radiowego (w zakresie FM), wyświetlanie obrazu na ekranie monitora i przekazywanie głosu do karty dźwiękowej lub bezpośrednio do głośników. Do odbioru wykorzystuje się moduł firmy Philips, co gwarantuje pełną zgodność ze wszystkimi standardami i zapewnia doskonałą jakość odbioru. Oprócz wyświetlania obrazu, istnieje możliwość zapisu na dysk pojedynczych klatek lub całych sekwencji filmowych. Oprócz sygnału z tunera, można tutaj podać także standardowy (s-video lub composite) sygnał z dowolnego źródła. Karta nie ma większych problemów z wydajnością i dopiero przy najwyższej rozdzielczości (768x576) zdarza jej się czasami zgubić kilka klatek. Jednak na dostatecznie szybkim komputerze (np. PII 350) ten problem w ogóle nie występuje.

Do odbioru sygnału telewizyjnego i radiowego oraz do zapisu danych na dysk służy specjalne oprogramowanie, które pozwala na pełną konfigurację i kontrolę karty, a przy tym jest łatwe w obsłudze wykonywanie wszystkich operacji. Również bardzo przydatnym elementem jest pilot, który sprawia, że komputer niewiele różni się od normalnego zestawu telewizyjnego. Włączając tryb pełnoekranowy i odprężając się w fotelu, można mieć wrażenie, że ogląda się najzwyklejszy telewizor. Karta nie ma problemów z odbiorem polskich stacji radiowych i telewizyjnych. Możliwe jest pełne wykorzystanie zakresu częstotliwości oferowanych przez telewizje kablowe (tzw. Hyperband), dzięki czemu wszystkie programy będą dostępne. Zakres odbieranych fal radiowych to tzw. wysokie FM, czyli od ok. 87 do 108 MHz.

Tuner Astar jest urządzeniem bardzo solidnym, a przy tym względnie niedrogim. Za bardzo przyzwoite pieniądze otrzymuje się kompletne rozwiązanie do oglądania telewizji i słuchania radia na naszym ulubionym urządzeniu, czyli pececie. ■

**Astar PV-878P + Cena (z VAT): 400 zł**
Dostarczył: BIOS, 02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3, tel. (0-22) 867-51-38, fax 662-10-77
www.bios.com.pl



## Nowości sprzętowe

wykorzystanie OfficeJeta R40 jako prostej kopiarki, która może w wielu firmach zastąpić kserograf.
Bardziej skomplikowana wersja, OfficeJet R80 oferuje oprócz wszystkich możliwości swojego poprzednika, także moduł telefaksu. Pozwala on pracować urządzeniu, jako wysokiej jakości faks oraz cyfrowa automatyczna sekretarka. Standardowo może ona pomieścić do 100 stron przysłanych z zewnątrz, a wartość tę można dodatkowo zwiększyć poprzez rozszerzenie pamięci RAM, lub dokupienie twardego dysku. Oczywiście odebrane dokumenty mogą zostać od razu wydrukowane, lub przesłane do komputera osobistego. Tam, dzięki dostarczonemu oprogramowaniu OCR, można je przetworzyć na dowolną postać i dalej obrabiać.
W USA obydwa urządzenia są oferowane po dosyć atrakcyjnych cenach. Odpowiednio $700 i $800 za tak wielofunkcyjne produkty, to naprawdę niewiele. Jeżeli policzyć koszt zakupu osobnej drukarki, skanera, kopiarki i telefaksu, otrzyma się znacznie większe wartości. A przy tym całość zajmuje mniej miejsca na biurku i oferuje znaczne poprawioną jakość druku, skanowania i przesyłania danych.

www.hp.com

***

Ekspansja standardu i urządzeń DVD zatacza coraz szersze kręgi. Producenci sprzętu prześcigają się w oferowaniu coraz nowszych modeli swoich odtwarzaczy, które jeszcze lepiej mają zapewniać płynne wyświetlanie filmów i szybką transmisję danych. Creative od początku słynie z najlepszych komputerowych zestawów DVD. Obecnie ukazuje się najnowszy, trzeci już model z tej serii, który ma duże szanse podtrzymać jej tradycje. PC-DVD Encore Dxr3 6x jest najwyższej klasy czytnikiem, który pozwoli na osiągnięcie najlepszych osiągów. Dzięki prędkość 6x i niskiemu czasowi dostępu, użytkownik nie musi się już martwić o szybkość przesyłania danych. To właśnie ona wraz z bardzo dobrym dekoderem MPEG-2 zapewniają płynne odtwarzanie filmów zapisanych na krążkach DVD. Dzięki cyfrowemu wyjściu dźwięku do dekodera Dolby Digital i wyprowadzeniu obrazu w standardowym formacie S-Video, zestaw może służyć jako wysokiej klasy odtwarzacz dla systemów kina domowego.

www.soundblaster.com

***

Już lada dzień mają się pojawić karty wykorzystujące następcę genialnego układu nVidia Riva TNT, oznaczonego numerem 2. Kolejnym producentem akceleratorów, który zapowiedział rychłe wprowadzenie do swojej oferty nowej kości jest Hercules. Jego karta będzie się nazywać Dynamite TNT/2. W początkowej fazie sprzedaży będzie ona skierowana do systemów typu high-end, gdzie najważniejsza jest jakość i wydajność. Oba te

## Nowości sprzętowe

parametry na bardzo wysokim poziomie gwarantuje wykorzystanie magistrali AGP 4x, 300 MHz RAMDAC i 32 MB pamięci. Dzięki tej ostatniej wartości możliwe jest uzyskanie rozdzielczości dochodzących do 2048x1536 w pełnej palecie kolorów (32 bitowy rendering) oraz wykorzystanie bardzo dużych tekstur o rozmiarach do 2048x2048. Pozwoli to na wydajną pracę zarówno w najbardziej zaawansowanych grach, jak i w profesjonalnych programach graficznych.

www.hercules.com

***

Intel ogłosił niedawno wprowadzenie do sprzedaży kolejnej wersji procesorów dla komputerów przenośnych. Od teraz będzie możliwe montowanie układów Celeron 333 MHz w każdym notebooku. Dzięki specjalnej budowie i konstrukcji spełniają one bardzo rygorystyczne wymagania dotyczące niskiego poboru mocy. Bardzo nietypowa obudowa kulkowa BGA pozwala natomiast zredukować emisję ciepła, dzięki czemu nie jest konieczne stosowanie żadnych dodatkowych układów chłodzenia.
Nowe Celerony działają pod napięciem 1.6 V i w trakcie normalnej pracy pobierają niecałe 6 W prądu. Dzięki specjalnemu systemowi wyłączania niektórych, aktualnie nie używanych podzespołów (np. koprocesora matematycznego), możliwe jest zredukowanie zużycia energii do 0.15 W. Tak niskie zapotrzebowanie na prąd pozwoli na dłuższą pracę i rzadsze ładowanie baterii komputerów przenośnych.
Podobnie jak "duże" Celerony, nowe wersje do notebooków posiadają 128 KB wbudowanej pamięci cache drugiego poziomu, pracującej z pełną częstotliwością magistrali - 66 MHz. W ten sposób osiąga się najlepszy kompromis pomiędzy wydajnością, ceną i niskim zużyciem prądu.

www.intel.com

***

"Czy wydajność Twojej karty graficznej pozostawia u Ciebie niedosyt? Czy chciałbyś odpalić najgorętsze nowe gierki? Czy chcesz oglądać krystalicznie czysty obraz? Jeżeli jesteś jednym z większości użytkowników komputera, zapewne odpowiedziałeś TAK na przynajmniej jedno z tych pytań. Ale jak można dokonać tego wszystkiego bez poświęcania kompatybilności, ani bez wymiany całego komputera? To proste! Po prostu kup sobie nowy akcelerator 3D Blaster Savage4 firmy Creative Labs!"
Tak jest reklamowana nowa karta graficzna ze stajni Creative. Dzięki zastosowaniu układu S3 Savage4 jest ona doskonałym kompromisem pomiędzy ceną i wydajnością. Za bardzo rozsądne pieniądze otrzymuje się bardzo szybki akcelerator z 32 MB pamięci operacyjnej i specjalnym systemem kompresji tekstur. Wykorzystanie magistrali AGP 4x zapewnia najlepsze osiągi, a jednocześnie zgodność ze zdecydowaną większością płyt głównych.

# Philips DSS350

## Nie wiecie, co tracicie

**Wow! Właściwie tylko tyle jestem w stanie w tej chwili wykrztusić. Przede mną stoją właśnie dwa nowiuśkie głośniki Philipsa przeznaczone dla koneserów brzmienia i prawdziwych miłośników dobrych basów. Z głośników tych wydobywają się doskonałej jakości dźwięki, których brzmienie można porównać jedynie do spotykanego w najlepszych salach kinowych i koncertowych.**

ŁUKASZ NOWAK

Mój zachwyt wywołał zestaw Philips DSS350, który niedawno został wprowadzony na nasz rynek. Pisaliśmy już o nich swego czasu w zapowiedziach i muszę powiedzieć, że producent spełnił swoje obietnice. Są to bowiem głośniki niesamowite z dwóch powodów: jakość dźwięku i sposób podłączenia. Tak jak pierwszy z nich można było dotychczas spotkać w lepszych zestawach audio, tak drugi - absolutnie nie. Nowość polega na zastosowaniu interfejsu USB do komunikacji z komputerem. Nie jest to jednak coś, do czego się przyzwyczailiśmy w przypadku np. monitorów. USB nie jest wykorzystywany jedynie do kontroli bieżących parametrów, ale przede wszystkim do przesyłania danych. Wszystko jednak w swoim czasie.

Na początek trochę danych technicznych. DSS350 oferują moc znamionową 2x15W, co odpowiada muzycznej na poziomie 360W. Wartość ta mówi sama za siebie, tylko nie wiem, czemu sąsiedzi od kilku dni przestali się do mnie odzywać. Dźwięk jest generowany w pełnym komplecie głośników (po trzy na każdy kanał: główny oraz nisko- i wysokotonowy). Dodatkowo istnieje możliwość podłączenia środkowego subwoofera, który jeszcze bardziej podkreśli dynamikę basów i jak dobrze pójdzie, wybije szyby w sąsiednich budynkach. Dzięki doskonałej jakości membranom i poprawnej wielkości głośników, udało się uzyskać doskonałe odwzorowanie brzmienia w zakresie od 60 do 20000 Hz. Powyżej 18 kHz nie słyszę, więc trudno mi cokolwiek sprawdzić w zakresie wysokich tonów, ale 60 Hz przy pełnym wzmocnieniu daje niesamowity efekt. Podłoga w całym mieszkaniu się trzęsła. Jeśli ciekawi Was, jak to się sprawdza, to proponuję użyć do tego Winampa i plugin o nazwie Tone Generator. Kiedyś chyba napiszę artykuł o tym, ale teraz nie mam za dużo miejsca. Tak więc, DSS350 oferują naprawdę niesamowite wrażenia, których warto doznać.

Teraz o drugiej nowości, która jest wręcz rewolucyjna. Otóż głośniki Philipsa nie wymagają karty dźwiękowej. Aaaa... Tak mniej więcej zareagowałem, jak przekonałem się, że to rzeczywiście działa. Cała zabawa polega na tym, że sterowniki, z wykorzystaniem portu USB, są w stanie być czymś w rodzaju programowej karty dźwiękowej. To naprawdę działa! Sam nie mogłem w to uwierzyć, ale odpadłem kompletnie, gdy usłyszałem efekty. Rozwiązanie takie ma swoje zalety i wady. Do tych pierwszych zalicza się przede wszystkim zlikwidowanie potrzeby posiadania sprzętowej karty dźwiękowej. Liczy się również możliwość łatwego i darmowego upgrade'u, dzięki czemu można na przykład dokładać nowe efekty DSP. Wady są dwie: po pierwsze, sterowniki wymagają porządnego procesora i bez PII właściwie nie ma sensu ich używać. Po drugie, cały system działa wyłącznie w Windows 98. Oczywiście to ostatnie dotyczy jedynie programowej karty dźwiękowej. Głośniki można bez problemu podłączyć w standardowy sposób do dowolnego wyjścia dźwięku. USB oferuje także funkcje regulacji. Dzięki temu można regulować wszystkie parametry (głośność, balans, treble, bass itd.) z poziomu systemu. Ta część interfejsu działa także w Windows 95 i wbrew pozorom jest bardzo przydatna. Trzeba pamiętać bowiem, że np. głośność reguluje się w głośnikach, a nie w karcie dźwiękowej. A głośniki mają przecież swój własny, bardzo porządny wzmacniacz. Dlatego to nie jest to samo, co głośność samej karty. Warto wspomnieć także o dwóch efektach, które głośniki oferują. Po pierwsze jest to świetny system wzmacniania basów: DBB. Jest on z powodzeniem montowany we wszystkich urządzeniach Philipsa i jest bez wątpienia jednym z najlepszych spośród dostępnych na rynku. Drugi efekt to Incredible Surround. Jest to emulacja brzmienia przestrzennego. Pomimo że mocno poprawiona w stosunku do wcześniejszych wersji, wciąż nie brzmi ona najlepiej i tylko czasami daje ciekawe efekty.

Na koniec została najmniej przyjemna cecha DSS350 - cena. Kosztują one niemal tysiąc złotych i zapewne niewiele osób będzie na nie stać. Jednak odliczając koszt porządnej karty dźwiękowej, której kupno można sobie podarować, wszystko zaczyna mieć sens. Dlatego nowe głośniki Philipsa są przeznaczone głównie dla koneserów lub osób wykorzystujących Windows 98. Wiem, że tysiąc złotych to dużo, ale gwarantuję Wam, że nie ma osoby, której dźwięk DSS350 nie spodobałby się. Dlatego jeżeli jesteście w posiadaniu takiej ilości kasy, że możecie mieć wszystko, co najlepsze, to gorąco polecam DSS350. ■

**Philips PCA424DK** **Cena (z VAT): 940 zł**
**Dostarczył: Cadena Systems, ul. Poznańska 15, 62-020 Swarzędz-Jasin, tel. (0-61) 817 30 22, fax (0-61) 817 30 50**
**www.cadena.com.pl** **www.philips.com**

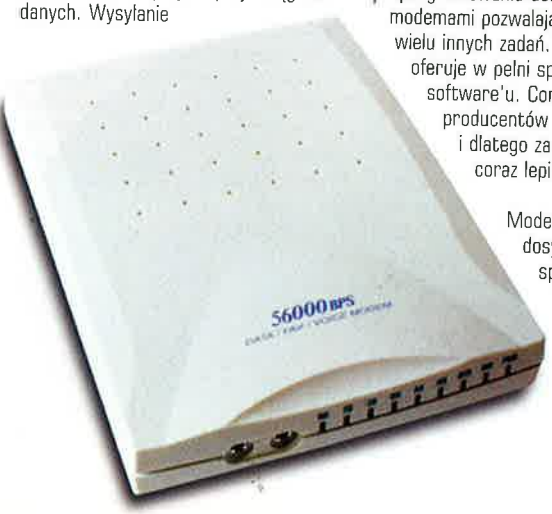
# Twincomm EP-R56E, Multitech MT5600ZDVX

Połączenie zewnętrzne

**Modem jest dziś nieodzowną częścią prawie każdego domowego komputera. W dobie Internetu trudno sobie wręcz wyobrazić funkcjonowanie bez poczty elektronicznej, czy skarbnicy wiedzy zawartej na stronach WWW. Niestety, stałe łącza i telefonia cyfrowa (ISDN) są wciąż zbyt drogie, aby domowy użytkownik mógł sobie pozwolić na wykorzystanie ich do transmisji danych. Dlatego zwykłe modemy wciąż odgrywają kluczową rolę w życiu każdego Internauty.**

ŁUKASZ NOWAK

Do testów redakcyjnych trafiły dwa modele zewnętrznych modemów dwóch firm: jednej bardzo znanej i drugiej - troszkę mniej. Pierwszą z nich jest Multitech, którego MT5600ZDVX jest obecnie najmocniejszym dostępnym modem analogowym. Integruje on w sobie wszystkie funkcje, potrzebne do transmisji danych, faksów i głosu. Podstawowym parametrem każdego modemu jest oczywiście prędkość przesyłania danych. Zarówno Multitech, jak i Twincomm są zgodne ze standardami K56Flex i V.90, dzięki czemu pozwalają osiągnąć szybkość transmisji na poziomie 56 kbit/s. Należy tutaj pamiętać o dwóch sprawach: po pierwsze wartość ta jest wyrażona w kilobitach na sekundę, a nie w kilobajtach na sekundę. Dlatego, aby obliczyć rzeczywistą prędkość, należy ją podzielić przez 9 (8 bitów danych i 1 bit potwierdzenia). Po drugie, prędkość tę można osiągnąć jedynie przy ściąganiu danych. Wysyłanie informacji nie może odbywać się szybciej niż 33.6 kbit/s. Jest to spowodowane fizycznymi właściwościami linii telefonicznych i standardów 56K. Długo by opowiadać, jak to naprawdę działa, dlatego zainteresowanych zapraszam na wykłady z telekomunikacji na dowolnej politechnice.



Od niedawna obowiązkowym zestawem funkcji jest tzw. Voice. Dzięki niemu można wykorzystać modem jako zwykły telefon, a dzięki specjalnemu oprogramowaniu - także jako zaawansowany system poczty głosowej. Obydwa urządzenia oferują funkcję Voice, co najlepiej widać po złączach mikrofonu i głośnika na ich obudowach. Zajmijmy się chwilę bardzo popularną ostatnio pocztą głosową. W skrócie rzecz biorąc, jest to dosyć rozbudowana automatyczna sekretarka. Pozwala ona odbierać i zapisywać na dysk wiadomości od osób dzwoniących, kiedy nie ma nas w domu albo nie możemy podnieść słuchawki. Od zwykłego, mechanicznego urządzenia różni się możliwością zakładania wielu skrzynek głosowych. Dzwoniący otrzymuje wstępny komunikat i za pomocą tonowego wybierania może skierować swoją wiadomość do dowolnej osoby. Taki system jest niezastąpiony w firmach, gdzie pracuje więcej osób i odsłuchiwanie wiadomości na zwykłej sekretarce mogłoby być dosyć kłopotliwe. Poza tym, można wykorzystać komputer do cyfrowego zapisu prowadzonych rozmów. Bez specjalnego podłączania możemy nagrać wszystko, co przechodzi przez łącza i zapisać na naszym twardzielu. Pozwala to na zbieranie wiadomości i nagrań oraz zarządzanie nimi w łatwy sposób. Jeśli ktoś tak woli, może także prowadzić głosowy pamiętnik, który dzięki systemowi administracji nigdzie się nie zgubi i zawsze będzie dostępny. Oczywiście, pakiety oprogramowania dostarczone z obomą modemami pozwalają na wykonanie tych i wielu innych zadań. Co więcej, Multitech oferuje w pełni spolonizowany zestaw software'u. Coraz więcej producentów docenia polski rynek i dlatego zaczynam się czuć coraz lepiej w naszym kraju.

Modem zewnętrzny jest dosyć rzadko spotykanym urządzeniem w naszych domach. Oczywistą przyczyną jest tutaj cena, która często wielokrotnie przewyższa wersje wewnętrzne. Co więc może skłonić użytkownika do zakupu modelu zewnętrznego? Po pierwsze: kompatybilność i łatwość obsługi. Nie ma z nim żadnych problemów konfiguracyjnych, współpracuje z każdym systemem operacyjnym i nigdy nie powoduje problemów. W połączeniu z brakiem konieczności rozkręcania obudowy, czyni to z takiego modemu świetne urządzenie do przenoszenia i pracy z wieloma komputerami. Drugą sprawą jest sygnalizacja. Otóż modem zewnętrzny posiada całą masę diodek, które dokładnie pokazują, co się w danym momencie z nim dzieje. Dzięki nim można odczytać aktualną prędkość połączenia, protokół korekcji błędów oraz stwierdzić, czy i w którą stronę następuje transfer danych. Oprócz tego, diody potrafią wprawnemu użytkownikowi powiedzieć bardzo wiele o aktualnym połączeniu, a przecież jego jakość jest decydującą sprawą przy komforcie pracy w Internecie i pośrednio - rachunkach telefonicznych.

Obydwa modemy pracowały bardzo stabilnie. Nigdy nie powodowały problemów, przerw w pracy systemu, konfliktów sprzętowych i innych nieprzyjemnych rzeczy, które często zdarzają się modelom wewnętrznym. Odniosłem wrażenie, że Multitech lepiej utrzymywał połączenie i pozwalał na osiągnięcie większej stabilnej prędkości. Wszystko to jest jednak bardzo względne, gdyż jakość polskich linii telefonicznych pozostawia wiele do życzenia i często decyduje o problemach z połączeniem. Tak, czy owak, modemy zewnętrzne chyba jeszcze pozostaną poza szerszą strefą zainteresowania na naszym rynku, gdzie przede wszystkim liczy się cena. A szkoda, bo jest to inwestycja warta uwagi. ■

**Multitech MT5600ZDVX** Cena (z VAT): 650 zł
**Twincomm EP-R56E** Cena (z VAT): 320 zł
**Dostarczył: TCH Components, 02-256 Warszawa, al. Krakowska 110/114, tel. (0-22) 868-22-25, fax 868-22-52 www.tch.com.pl**

## Nowości sprzętowe

Dodatkowym atutem jest również z całą pewnością stale uaktualniany serwis sterowników do karty. Często nie zdajemy sobie sprawy, jak nowe drivery mogą poprawić wydajność, a na takowe można liczyć tylko ze strony najlepszych producentów. Do nich z całą pewnością zalicza się Creative.

www.soundblaster.com

***

Diamond rozszerzył swoją ofertę produktów sieciowych o zestaw do łączenia domowych komputerów w lokalną sieć. Nosi on nazwę HomeFree Wireless Network. Nowe, rewolucyjne rozwiązanie wykorzystuje już istniejące kable telefoniczne, dzięki czemu jest niezwykle tanie i proste w instalacji. W komputerze montuje się specjalną kartę sieciową, którą wpina się do domowej instalacji telefonicznej. I to wszystko. Pozostaje już tylko prosta konfiguracja sterowników i sieć 1 Mbit/s jest gotowa. Taka konstrukcja ma właściwie same zalety. Po pierwsze, nie trzeba za nic płacić. Kable już istnieją, a połączenia nie przechodzą przez żadną centralę, więc są bezpłatne. Dodatkowo nie zakłóca się normalnych rozmów telefonicznych. Jako że sieć Diamonda pracuje w zupełnie innym zakresie częstotliwości niż telefon, jest dla niego zupełnie przezroczysta. Dlatego można bez problemów przesyłać dane z jednego komputera do drugiego i jednocześnie prowadzić normalną rozmowę. Na pewno zaletą jest także wydzielenie takiej sieci, dzięki czemu staje się ona zupełnie odporna na ataki hackerów. Jako że sygnał rozchodzi się jedynie wewnątrz naszego domu, nikt nie ma do niego fizycznego dostępu.

HomeFree może z powodzeniem być wykorzystywane do dzielenia pomiędzy kilka komputerów połączenia internetowego, lub dowolnych innych usług. Można je zastosować w niewielkiej firmie do stworzenia bardzo taniej i zarazem wydajnej sieci komputerowej bez konieczności kucia ścian i kładzenia nowych kabli. Bez problemu można też pograć w Quake'a na dwóch komputerach bez jakiejkolwiek rozbudowy instalacji.

Ze względu na słabe rozwinięcie sieci telefonicznej w naszym kraju, takie rozwiązania zapewne nie trafią szybko do domów. Ale nie widzę przeszkód, żeby stały się tanią alternatywą standardowych sieci w niewielkich firmach. Bardzo wysoka wydajność nie jest tam niezbędna, a ograniczenie wysokich kosztów stworzenia sieci może być zachętą dla oszczędnych przedsiębiorców.

www.diamondmm.com

***

W marcu br. wrocławski dystrybutor AB podpisał umowę dystrybucyjną z producentem modemów zewnętrznych, wewnętrznych oraz PCMCIA - firmą Zoltrix. W wyniku podpisania tej umowy AB zostało autoryzowanym dystrybutorem tego producenta, a w ofercie posiada w tej chwili całą gamę modemów Zoltrixa kompatybilnych ze standardem IBM (LINE OF IBM) o prędkościach przesyłu danych

## Nowości sprzętowe

33 600 bps - 56 000 bps. Modemy Zoltrix posiadają pocztę głosową chronioną hasłem, obsługę speakerphone w trybie full-duplex oraz tzw. "audio splinder" umożliwiający jednoczesne przesyłanie danych i głosu. Modemy 56k DOS / Windows są produkowane w oparciu o chipset firmy Rockwell - K56 Flex, dający możliwość aktualizacji do współpracy z protokołem V.90. Oprócz bardzo konkurencyjnej ceny, modemy Zoltrix objęte są pięcioletnią gwarancją.

www.ab.pl

***

Creative Labs wraz z w pełni kontrolowaną przezeń firmą Cambridge SoundWorks wprowadza do sprzedaży nowy system głośników przeznaczonych do systemów dźwięku przestrzennego. FourPointSurround FPS2000 Digital jest niesamowitym kompletem przeznaczonym dla prawdziwych graczy i maniaków czystego, trójwymiarowego brzmienia. Zestaw składa się z czterech małych, dwuipółcalowych głośników wysokotonowych (tzw. satelit) oraz potężnego, centralnego subwoofera, który jest odpowiedzialny za przenoszenie niskich częstotliwości drgań. FPS2000 jest nową wersją poprzedniego systemu głośników Cambridge SoundWorks, w której zmieniono przede wszystkim konstrukcję subwoofera. Teraz potrafi on naprawdę pokazać do czego służą basy, a prądu zjada tyle, że w całej dzielnicy aż światło przygasa ;-) Satelity są nieco starszej, ale za to doskonale sprawdzonej konstrukcji. Montuje się je na dołączonych do zestawu stelażach, które zapewniają idealne rozmieszczenie brzmienia. FPS2000 został stworzony do współpracy z rodziną doskonałych kart SoundBlaster Live! Razem z nimi pozwala osiągnąć idealne efekty. Dzieje się tak za sprawą wykorzystania cyfrowego wyjścia dźwięku z karty i przenoszenia go bez żadnych zakłóceń do głośników. Właśnie dlatego możliwe jest bardzo precyzyjne sterowanie brzmieniem za pomocą układu DSP karty Live!
Przy tym wszystkim, FPS2000 jest stosunkowo niedrogi jak na tę klasę sprzętu. Za cenę poniżej $200 trudno jest dzisiaj dostać jakikolwiek inny zestaw o tak dobrych parametrach.

www.soundblaster.com

***

W wiosennej ofercie firmy AB dostępny jest nowy tani notebook multimedialny CTX Cybernote 700G. Jest to produkt przeznaczony głównie dla klientów z ograniczonym budżetem, a jednocześnie poszukujących w pełni funkcjonalnego sprzętu. Nowy notebook CTX 700G posiada standardowy, kolorowy wyświetlacz TFT 12,1" o rozdzielczości 800x600. W podstawowej wersji wyposażony został w procesor Cyrix MediaGXm 266MHz, 32MB SDRAM, dysk twardy 2,1 GB oraz wbudowany CD-ROM x24. Jako model

# Prima N@vigator, Prima N@vigator Pro

### Myszki Primax

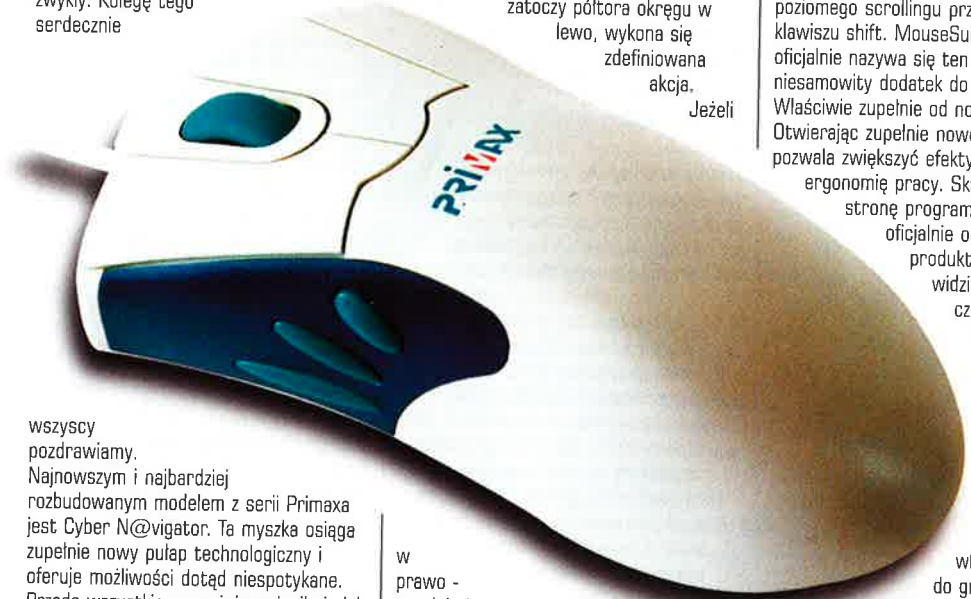
**Po raz kolejny popełniłem dosyć zasadniczy błąd w moich wewnętrznych rozważaniach na temat rynku komputerowego. Otóż wydawało mi się, że w dziedzinie myszek komputerowych przez długi czas już nic specjalnego się nie pojawi. Miałem wrażenie, że wprowadzenie rolki jest tak poważnym krokiem, że teraz przez lata nic ciekawego się nie zdarzy. W jakim potężnym błędzie byłem, przekonały mnie nowe modele myszek holenderskiej firmy Primax.**

ŁUKASZ NOWAK

Od dawien dawna producenci myszek komputerowych dzielili się na dobrych i tanich. Pierwsi produkowali urządzenia o najwyższym standardzie, gdzie podstawową sprawą była ergonomia oraz duże możliwości użytkowe. Oczywiście, nie liczono się w takich przypadkach z kosztami i ceny gotowych produktów potrafiły być nawet dziesięciokrotnie wyższe od popularnych modeli. Drugą grupą producentów były małe firmy, które powielały tanie, proste konstrukcje, dzięki czemu mogły rozdawać swoje produkty niemal za darmo, ale nie należało zbytnio liczyć na ich jakość i wygodę użytkowania. Niedawno sytuacja zaczęła się zmieniać. Druga grupa, zmuszona rosnącymi wymaganiami użytkowników, postanowiła zaatakować pozycje liderów. Konstruktorzy zaczęli projektować myszki bardzo dobre jakościowo i niewiele ustępujące technologicznie najlepszym. Uważano przy tym na koszty, dzięki czemu udało się uzyskać ceny wielokrotnie niższe od dotychczas proponowanych za tę klasę produktów. Sytuację zlekceważyli nieco giganci, którzy nadal produkowali świetne myszki, ale wciąż po bardzo wysokich cenach. Różnica technologiczna zaczęła się bardzo szybko zmniejszać i obecnie to właśnie takie firmy jak Primax zaczynają proponować nowe rozwiązania przed dotychczasowymi liderami. Najlepszym na to dowodem jest nowa seria myszek tego producenta.

Najprostszym, niemal już anachronicznym dziś modelem jest Prima N@vigator. Słowa "anachronicznym" nie należy tutaj źle zrozumieć. Zrezygnowanie z nowinek technologicznych było świadomie zastosowanym zabiegiem, który miał na celu przyciągnięcie pewnej, specyficznej grupy osób. Są to ludzie nazywający siebie samych konserwatystami, a przez niektórych określani nieprzystosowanymi. Podobnie jak firma Primax, nie będę wdawał się tutaj w dyskusję o słuszności takiego poglądu. Ważne, że tacy ludzie są i warto im zaoferować produkt, którego oczekują. Dlatego Prima N@vigator jest bardzo prostą myszką. Delikatnie profilowany, z dwoma przyciskami do złudzenia przypomina konstrukcje sprzed lat. Wiele osób znajdzie w nim pewne oparcie dla dłoni, a w zamian otrzymają niespodziankę - doskonałe i bardzo nowoczesne oprogramowanie, o którym pod koniec. Całkiem już nowoczesnym modelem jest natomiast Prima N@vigator Pro. To już niemal klasyczna konstrukcja z ruchomą, pojedynczą rolką, służącą do przewijania zawartości okienka. Nie muszę chyba, po raz kolejny, udowadniać, jak bardzo przydatne jest takie rozwiązanie. Szczerze powiedziawszy, nie wyobrażam sobie dzisiaj pracy bez rolki. Może przesadzam, ale jeszcze kilka lat temu dokładnie tak samo mówiono o Internecie. "Takie tam; zabawka dla studentów; nie przydatne" itp. Obecnie sporym nietaktem jest nie podawanie swojego adresu e-mail na wizytówce. Podobna przemiana dokonała się z rolkami w myszkach. Jeszcze nie zdajemy sobie do końca z tego sprawy, ale już niedługo trudno będzie sobie wyobrazić bez nich jakąkolwiek pracę. W przypadku myszki Prima N@vigator Pro rolka ma charakterystykę skokową (tzn. przesuwa się w określonych odstępach - przeskakuje) oraz służy także jako trzeci przycisk. Niestety, tutaj Primax troszkę nie dopracował swoich produktów. Tak jak skokowe przesuwanie działa bez zarzutu (jest lepsze niż ciągłe), tak wciskanie rolki wymaga użycia dużej siły, co szybko wywołuje zmęczenie całej dłoni. Poza tym nie można mieć żadnych zarzutów do ergonomii i funkcjonowania tej

myszki. Prima N@vigator Pro jest sprzedawany w wersjach PS/2 (z przejściówką na Serial) oraz USB. To drugie rozwiązanie jest dosyć ciekawe, gdyż pozwala na znaczne zwiększenie rozdzielczości przesuwu myszki. Dzięki temu uzyskuje się znacznie płynniejszy i precyzyjniejszy ruch. Wbrew pozorom jest to widoczne i odczuwalne w każdym momencie. Możliwe jest skierowanie kursora dokładnie po linii prostej nad wybrany punkt. Jest to bardzo trudne do opisania, ale z całą pewnością poprawia wygodę użytkowania. Podobno, jak ludzie mówią, myszki USB znacznie poprawiają efekty gry sieciowej w Quake'a. Tam precyzja ma istotne znaczenie, a taką myszkę można przesuwać dowolnie szybko, a każdy jej ruch zostanie dokładnie odwzorowany. W dotychczasowych modelach czasami zdarzało się, że część przesunięć nie była wyłapywana przez komputer. Przy korzystaniu ze standardu USB trzeba pamiętać, że nie za bardzo ma on ochotę działać w starszych systemach operacyjnych. Tak jak nie ma większych problemów w Windows 95 OSR2.1 (z suplementem USB), a w Windows 98 i NT 5.0 obsługa nowego złącza jest bezpośrednio wbudowana, tak w Windows 3.1 i NT 4.0 raczej nie uda się Wam odpalić takiej myszki. Boleśnie przekonał się o tym jeden z kolegów w redakcji, który teraz chodzi i usilnie stara się zamienić model USB na zwykły. Kolegę tego serdecznie




wszyscy pozdrawiamy.

Najnowszym i najbardziej rozbudowanym modelem z serii Primaxa jest Cyber N@vigator. Ta myszka osiąga zupełnie nowy pułap technologiczny i oferuje możliwości dotąd niespotykane. Przede wszystkim poważnie zmienił się jej kształt, który obecnie pasuje do dłoni najlepiej jak to tylko możliwe. Po drugie, po lewej stronie urządzenia pojawiły się trzy dodatkowe przyciski, które można dowolnie oprogramować. Dzięki temu myszka staje się wielofunkcyjnym urządzeniem wskazującym, które pozwala wykonywać znacznie więcej operacji niż do tej pory. Już niedługo może się okazać, że jedynie do pisania tekstu trzeba będzie używać klawiatury, a wszelkie inne operacje będzie można szybko i łatwo wykonać przy pomocy samej myszki.

Na koniec moment, na który czekałem przez cały czas pisania tego tekstu (czasami mam bardzo dziwne objawy ;-)). Teraz przejdziemy do opisu dołączonego do wszystkich myszek Primaxa oprogramowania. Dotychczas właśnie ten element był głównym powodem przewagi produktów tradycyjnych gigantów. Software dostarczany z tańszymi urządzeniami albo był niezwykle prosty i ubogi w funkcje, albo raził karygodnymi błędami w wykonaniu. Tym razem zostałem bardzo pozytywnie zaskoczony przez Primaxa. Jeszcze nigdy nie widziałem tak rozbudowanego i tak świetnie wykonanego programu konfiguracyjnego. Niektóre z opcji są zupełnie nowe i nigdy wcześniej nie pojawiały się w innych produktach. Na przykład można zdefiniować dowolną akcję (wciśnięcia klawisza, uruchomienie programu, otwarcie strony internetowej itd.) konkretnej sekwencji ruchów kursora. Jeżeli użytkownik szybko zatoczy półtora okręgu w lewo, wykona się zdefiniowana akcja. Jeżeli w prawo - zupełnie inna. Możliwości takich ustawień jest całe mnóstwo. Kolejnym ciekawym pomysłem jest wprowadzenie globalnych statystyk. Program zlicza, o ile centymetrów przesunęliśmy myszkę od pierwszego uruchomienia i ile razy kliknęliśmy. Oprócz funkcji czysto demonstracyjnej, pozwala to na zdefiniowanie akcji przy dojściu do określonych limitów. Jeżeli na przykład klikniemy myszką po raz dziesięciotysięczny, albo licznik ruchu właśnie osiągnie dziesięć kilometrów, otworzy się okienko i zostanie wyświetlony dowolny komunikat. Teoretycznie bezużyteczny drobiazg, ale niezwykle mnie rozbawił. Do o wiele bardziej przydatnych funkcji zalicza się definiowanie dowolnych czynności dla każdego przycisku, wyszukiwanie kursora (tzw. sonar), zawijanie ekranu (jak dojedziemy do lewego brzegu, to kursor automatycznie przeskoczy na prawy), wyszukiwanie aktywnego przycisku po otwarciu nowego okna, czy znikanie kursora w momencie rozpoczęcia edycji tekstu. Opcji jest jeszcze całe mnóstwo i można by napisać o nich całą książkę. Możliwe jest również dokładne określenie parametrów przesuwania okienek przy pomocy rolki. Od liczby linii odpowiadających jednemu przeskokowi, aż po odwrócenie kierunku przesuwu (dla miłośników wolantów ;-)) i włączenia poziomego scrollingu przy wciśniętym klawiszu shift. MouseSuite 98 (bo tak oficjalnie nazywa się ten pakiet) stanowi niesamowity dodatek do myszki. Właściwie zupełnie od nową ją definiuje. Otwierając zupełnie nowe możliwości, pozwala zwiększyć efektywność i ergonomię pracy. Składam ukłon w stronę programistów Primaxa i oficjalnie ogłaszam ich produkt najlepszym, jaki widziałem. Teraz tylko czekać na odpowiedź konkurencji i zacierać ręce.

Trzy nowe modele myszek Primax pozwalają włączyć tę firmę do grona światowych liderów w tej branży. Pomimo że nazwa Primax zawsze kojarzyła się z różnymi kontrolerami, tak od dzisiaj powinna się kojarzyć z doskonałą jakością i precyzją wykonania. A oprogramowanie... ach mjut - palce lizać. ■

| | |
|---|---|
| Primax Prima N@vigator | Cena (z VAT): 21 zł |
| Primax Prima N@vigator Pro | Cena (z VAT): 56 zł |
| Primax Prima N@vigator Pro USB | Cena (z VAT): 59 zł |
| Primax Cyber N@vigator | Cena (z VAT): 79 zł |

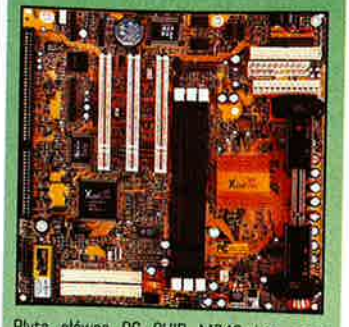
Dostarczył: Ab S.A., ul. Kościerzyńska 32, Wrocław, tel./fax (0-71) 324 05 00
www.ab.pl www.primax.nl

## Nowości sprzętowe

multimedialny posiada 16-bitową stereofoniczną kartę dźwiękową oraz wbudowane głośniki stereo i mikrofon. Orientacyjna cena dla użytkownika końcowego wynosi 5000,00 + VAT (dla notebooka CTX 700G w konfiguracji podstawowej).

www.ab.pl

***



Płyta główna PC CHIP M748 jest nową propozycją firmy AB S.A., wprowadzoną do oferty z myślą o klientach, którzy poszukują rozwiązań ekonomicznych. Na uwagę zasługuje w tym modelu płyty seryjne wyposażenie w modem PCtel 56k PCI. Ten dodatek nie ma wpływu na cenę płyty, choć znacznie podwyższa wartość użytkową komputera. PC CHIP M748 to płyta w formacie Baby-AT, wyposażona w 3 sloty PCI oraz 1 gniazdo ISA; przeznaczona do procesorów Pentium II lub Celeron. PC CHIP M748 zbudowana jest na bazie chipsetu ALi BXcel. Wbudowana karta dźwiękowa bazująca na układzie 3D Sound Pro posiada wszelkie niezbędne wyprowadzenia. Płyta obsługuje 768 MB pamięci RAM montowanej w 3 modułach DIMM. W model PC CHIPS M748 wbudowana jest również karta graficzna 64bit 3D AGP SiS; 2-8 MB pamięci współdzielonej z RAM. Płyta akceptuje zasilanie AT i ATX. Ponadto dodatkowo dołączone są programy antywirusowe Trend Micro's Chip Away Virus oraz PC-cillin. Płyta PC CHIP M748 jest kompatybilna zarówno ze standardem PC97, jak i PC 98.

Sugerowana przez dystrybutora cena detaliczna płyty to 345,00 zł + VAT.

www.ab.pl

***

AMD - największy obecnie konkurent Intela na rynku procesorów do komputerów PC ogłosił niedawno wprowadzenie do produkcji najnowszej wersji swojego K6-2. Jest ona taktowana zegarem 475 MHz, dzięki czemu nadaje się zarówno do maszyn multimedialnych, jak i profesjonalnych stacji roboczych. Przy tak wyśrubowanych parametrach, trudno jest sobie wyobrazić aplikację, która byłaby w stanie wykorzystać pełną moc obliczeniową nowej jednostki.

K6-2 475 MHz składa się z ponad dziewięciu milionów tranzystorów, co jest wartością bardzo trudną do wyobrażenia. Dzięki zastosowaniu technologii 0.25 mikrona udało się zmieścić ten niezwykle skomplikowany układ w standardowej obudowie CPGA, pasującej do złącza Super Socket 7. Oczywiście CPU jest wyposażony w zestaw instrukcji 3DNow!, które już niedługo mogą się stać decydującym o prędkości parametrem.

Już lada moment ma zostać ogłoszona data premiery K6-3, które, jak to zwykle bywa, ogłaszane jest wszem i wobec jako pogrom konkurencji i największy rynkowy hit od czasu

## Nowości sprzętowe

wynalezienia śrubokręta. Często takie zapowiedzi się nie sprawdzają, ale wciąż procesory AMD pozostają bardzo atrakcyjną alternatywą dla sporo droższych jednostek Intela.

www.amd.com

***

W ofercie software'owej AB pojawiła się limitowana seria oprogramowania firmy Corel - wersje CorelDraw 8.0 PL oraz CorelDraw 8.0 PL UPGRADE. Do obu pakietów dołączony jest bardzo atrakcyjny bonus - tablet, czyli tablica graficzna wraz ze specjalnym piórem. Tablica jest wyposażona w oprogramowanie umożliwiające przeniesienie zapisanej wiadomości do pamięci komputera. Ilość pakietów z dołączonym tabletem jest ograniczona!

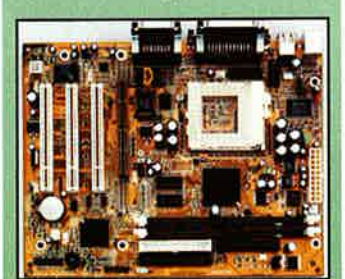
www.ab.pl

***

Cadena Systems rozpoczęła sprzedaż nowego napędu DVD firmy Samsung. Oferuje on standardowe już dzisiaj parametry odczytu 5x/32x (odpowiednio dla DVD i CD-ROM) oraz dosyć dobre czasy dostępu (110 i 90 ms). Dzięki podłączeniu poprzez interfejs ATAPI i cenie poniżej 500 zł, czytnik powinien stać się łatwo dostępny dla większości domowych użytkowników. Rozdzielenie napędu i dekodera MPEG-2 jest korzystne dla kupującego, gdyż wiele osób posiada dziś na tyle szybkie procesory i karty graficzne, że mogą sobie pozwolić na programowe odtwarzanie filmów na płytach DVD.

www.cadena.com.pl

***



26 kwietnia Intel ogłosił wprowadzenie do sprzedaży swojego chipsetu dla płyt głównych o oznaczeniu 810. W tym samym czasie, podczas konferencji prasowej TORNADO, Micro Star przedstawił swoją płytę główną MS-6178 zaprojektowaną w oparciu o chipset Intel 810. Płyta MS-6178 wyposażona jest w złącze Socket 370 i wykonana w standardzie Micro ATX. Obsługuje procesory Intel Celeron o częstotliwościach dochodzących do 466 MHz. Chipset Intel 810 łączy grafikę 3D oraz dźwięk AC97 w jedną multimedialną całość. Dzięki 4 MB pamięci graficznej, Intel 810 posiada wspaniałe możliwości 3D, które doceni każdy poważny gracz i które będą przydatne w każdej aplikacji i grze korzystającej z procedur 3D. Zastosowanie Intel 810 pozwala zaoszczędzić

# Destiny D4, D5

## Niby podobne, ale jednak bardzo odmienne

**Od wielu lat bardzo ubolewam z powodu niezbyt rozwiniętych kontaktów Polski z krajem zwanym Wielką Brytanią. Jeżeli miałbym mieszkać gdziekolwiek indziej, to wybrałbym właśnie Londyn. Anglia ma w sobie coś pociągającego, a zarazem tajemniczego. Przy tym wszystkim jest kulturalnym, naukowym i gospodarczym centrum Europy i dlatego jest tam wszystko, czego chciałbym od życia. Dlatego zawsze cieszę się, jeżeli polscy odbiorcy mają okazję w szerszym kręgu zapoznać się z brytyjskimi produktami. A warto.**

J-L-P

Właśnie z tego powodu bardzo się rozradowałem, kiedy w redakcji pojawiły się rozmaite kontrolery gry firmowane nazwą Destiny. Pochodzą one z Anglii i już sam ten fakt bardzo dobrze mnie do nich przysposobił. Dlatego w pośpiechu zasiadłem za sterami, żeby po raz kolejny ocenić świetną, brytyjską jakość. Dwa sztandarowe modele joy'ów Destiny noszą nazwy D4 i D5. Na pierwszy rzut oka nie różnią się od siebie prawie niczym, ale jak się później okazało, takie stwierdzenie jest bardzo dalekie od prawdy. Joy'e te oferują wszystkie podstawowe funkcje, jakie się obecnie spotyka. Wygodny, dobrze wyprofilowany drążek porusza się w obu kierunkach w sposób analogowy, dzięki czemu uzyskuje się możliwość kontroli stopnia wychylenia. Jest to niezbędne we wszelkich symulatorach, gdzie kolosalne znaczenie ma siła, z jaką skręcamy wolant. Nie muszę chyba tłumaczyć, dlaczego. Muszę przyznać, że drążki Destiny są jednymi z najlepiej wykonanych, jakie zdarzyło mi się testować. Po pierwsze pracują bardzo łagodnie i przesuwają się płynnie bez żadnych, niepotrzebnych oporów. Przy tym wszystkim, ich charakterystyka jest bardzo sprężysta, dzięki czemu wręcz czuje się reakcję drążka na każdy, najdrobniejszy ruch. Doskonała jakość mechanizmu pozwoliła także na zastosowanie funkcji automatycznego kalibrowania. Dzięki temu nie trzeba ustawiać żadnych pokrętel, a drążek zawsze wraca do zerowego wychylenia. Oba modele mają jeszcze jedną cechę: kontroler steru. Drążek można obracać w trzeciej osi w lewo i w prawo. Odzwierciedla to wychylenia pionowego statecznika w samolocie. Zazwyczaj taka opcja jest realizowana za pomocą pedałów, ale ich zastosowanie zwiększa drastycznie cenę całego urządzenia. Dlatego obracanie drążka jest sensownym kompromisem i już po chwili wydaje się być jedynym, naturalnym sposobem obsługi steru.

Oprócz sterowania ruchem, drugą, podstawową funkcją każdego joy'a jest strzelanie, zmiana biegów, czy cokolwiek innego, co chce się uzyskać poprzez naciskanie przycisków. Wersja D4 posiada ich cztery. Są one umieszczone w standardowy sposób na główce joy'a. Natomiast model D5 oferuje dodatkowe cztery przyciski (w sumie osiem) po lewej stronie. I nie jest to tylko bajerek, ale bardzo ważna cecha. Dlaczego? O tym za moment. Obydwa urządzenia oferują także sterowanie przepustnicą i widokiem z góry. Pierwsza funkcja pozwala na płynną zmianę prędkości, a druga na szybkie oglądanie się na boki, co jest bardzo przydatne w prawdziwej walce powietrznej. Niestety, na spodzie modelu D4 znajduje się mały przełącznik, którym wybiera się opcję, której chce się używać. Jednoczesna obsługa przepustnicy i widoku z góry jest niemożliwa. Niedogodność ta nie pojawia się w wersji D5. A to za sprawą specjalnie opracowanych sterowników, które stanowią istne dzieło sztuki. Oprócz jednoczesnej pracy wszystkich elementów joy'a, pozwalają one mianowicie na dowolne programowanie wszystkich ośmiu przycisków. Możliwe jest przypisanie każdemu z nich dowolnej sekwencji klawiszy. Dzięki temu konfigurowanie każdej gry stanie się dziecinnie proste, a joy będzie wykorzystany w stu procentach niezależnie od funkcji, które obsługuje dany program. Dodatkowo, możliwe jest zapisywanie ustawień dla każdej gry z osobna. Dzięki temu można szybko i łatwo dostosować swój ulubiony symulator do indywidualnych potrzeb. Dotychczas takie funkcje były spotykane jedynie w najdroższych urządzeniach. Teraz każdy z nas może poczuć moc, którą dają one nawet w miarę prostemu joy'owi. Cechą wszystkich urządzeń Destiny, która bardzo mnie cieszy jest polskojęzyczna instrukcja. Joy'e i pady stają się coraz bardziej skomplikowane, a opanowanie ich obsługi często zajmuje sporo czasu. Dlatego wprowadzenie instrukcji w ojczystym języku jest bardzo trafnym posunięciem. I mimo że jest to tylko krótka broszurka, to na pewno pomoże wielu użytkownikom w instalacji i rozpoczęciu zabawy.

Po raz kolejny przekonałem się, że wszystko, co angielskie jest rewelacyjne. Właściwie nie mam żadnych zastrzeżeń do joy'ów Destiny. Oczywiście prostszy model ma swoje ograniczenia, ale jest za to tańszy. Natomiast D5 jest wszystkim, czego można od joy'a wymagać. Każdy może wybrać wersję, która będzie odpowiadała jego potrzebom i zasobności kieszeni (jego rodziców :)). ■

Destiny D4 Cena (z VAT): 113 zł
Destiny D5 Cena (z VAT): 139 zł
Dostarczył: Manta, 02-828 Warszawa, ul. Rysy 33, tel. (0-22) 643-54-20, fax 641-84-82 www.leda.co.uk

# Destiny D1, D2 i D3

## Joypady Destiny

**Joypady już od dosyć dawna nie pojawiały się na naszych łamach. Za to teraz mamy dla Was od razu trzy. Wszystkie od jednego producenta, który dopiero pojawia się na polskim rynku. Jest to firma Destiny pochodząca z Wielkiej Brytanii, co z góry zapowiada bardzo dobrą jakość produktów.**

ŁUKASZ NOWAK

Może i mam lekkie skrzywienie w kierunku wszystkiego zza Kanału Angielskiego (lub LaManche, jak się go zwykło u nas, pogan, nazywać ;-)), ale prawda jest taka, że jeszcze nigdy się nie zawiodłem na brytyjskich wyrobach. Dajmy na to muzykę: chyba nikt nie zaprzeczy świetności The Beatles, Oasis czy Spice Girls. No dobra, to był akurat zły przykład, :-) ale nawet zwykła, komercyjna popularność nie bierze się znikąd. Wszystko, co angielskie ma w sobie coś takiego, co dziwnie przyciąga i nie pozwala się oderwać. Jak się okazało, podobnie jest również z joypadami. Może to klasa prawdziwego gentlemana, a może po prostu świetna jakość. Wszystko jedno - liczy się efekt końcowy.

Ale czas kończyć te czysto teoretyczne dywagacje i zabrać się do właściwej części tekstu. Na moje biurko trafiły trzy urządzenia, które tylko z pozoru są do siebie podobne. D1, D2 i D3 nie różnią się od siebie jedynie liczbą przycisków, ale każdy z nich stanowi odrębną propozycję dla różnych osób. Destiny D1 jest najprostszym i najtańszym modelem serii. Oferuje podstawowe funkcje, które potrzebne są każdemu graczowi. Ośmiokierunkowy, cyfrowy manipulator pozwala na wygodne sterowanie w grach platformowych i mordobiciach, a cztery przyciski powinny wystarczyć do sporej części zastosowań. Na górze znajdują się dodatkowo przełączniki Reset, Turbo i HAT. Pierwszy, jak nietrudno się domyślić, kalibruje pada i ustawia wszelkie parametry w pozycji zerowej. Jest to wygodne, jeżeli gra posiadała jakieś wcześniejsze ustawienia i wszystko się "rozjeżdża". Wtedy wystarczy wcisnąć jeden przycisk i wszystko jest jak nowe. Funkcja zapewne nie będzie używana bardzo często, ale jest niesamowicie przydatna i skraca proces instalacji i konfiguracji sprzętu i oprogramowania. Drugi przełącznik, turbo, powoduje włączenie automatycznego powtarzania wciśnięć przycisków. Jeśli trzeba szybko strzelać, paluszki nie są już tak sprawne jak kiedyś, to bez takiej funkcji nie da się żyć. No i na koniec trzeci przycisk specjalny - HAT. Jest to ni mniej, ni więcej, tylko emulacja widoku z góry. Dzięki niej można szybko zmieniać kierunek, w którym patrzymy, albo celować bez zmiany kierunku jazdy czy lotu. Nie jest to może zbyt przydatne w platformówkach, ale nie zaszkodzi mieć jeden bajerek więcej. A poza tym, w pozostałych dwóch padach zaczyna mieć to spore znaczenie.

Drugim testowanym modelem jest D2. Posiada on wiele modyfikacji w stosunku do starszego brata i jest już urządzeniem z prawdziwego zdarzenia. Po pierwsze, dosyć znacznie zmieniono kształt, który jest o wiele przyjemniejszy dla dłoni i zmniejsza jej zmęczenie.

Po drugie, zwiększono liczbę przycisków do sześciu. Dodatkowo dwa pierwsze są zduplikowane na spodniej stronie urządzenia, w miejscach łatwo dostępnych dla palców wskazujących. Dzięki temu bardziej przypominają one przyciski w standardowych joy'ach i o wiele lepiej spełniają swoje funkcje. Cała reszta pozostała bez zmian. Największym padem ze stajni Destiny jest D3. To już prawdziwa maszynka, która swoimi założeniami mocno odbiega od standardowego przeznaczenia joypadów. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to zupełnie zmieniony manipulator. Nie jest to już prosty, cyfrowy przełącznik, ale prawdziwy analogowy drążek. Dzięki temu możliwa jest kontrola stopnia wychylenia, co przy wszelkiego rodzaju symulatorach jest nieodzowne. Nowością jest również pojawienie się na bokach urządzenia przepustnicy i steru, co jeszcze bardziej ukierunkowuje przeznaczenie pada. Jednak największe zaskoczenie przeżyłem przy sterownikach. Otóż pozwalają one na kompletne zaprogramowanie wszystkich funkcji pada. Każdemu z ośmiu przycisków można przypisać dowolną kombinację klawiszy, lub jedną z wielu predefiniowanych funkcji. Dzięki temu gra nie będzie już musiała sama obsługiwać wszystkich opcji pada. Teraz użytkownik sam zdefiniuje, czego żąda od kontrolera i natychmiast to dostanie. Wszystko to obyło się przy wykorzystaniu jedynie standardowego złącza. Żyć nie umierać.

Destiny D4 jest padem wybitnie nadającym się do symulatorów lotu. Ma wszystkie potrzebne funkcje i jest w pełni programowalny. Taka bogatość opcji jest zupełną nowością w tej klasie urządzeń i pozwala urządzeniom Destiny wysunąć się na prowadzenie. ■

| | |
|---|---|
| Destiny D1 | Cena (z VAT): 54 zł |
| Destiny D2 | Cena (z VAT): 69 zł |
| Destiny D3 | Cena (z VAT): 99 zł |

Dostarczył: Manta, 02-828 Warszawa, ul. Rysy 33, tel. (0-22) 643-54-20, fax 641-84-82 www.leda.co.uk

## Nowości sprzętowe

pieniądze, które dotychczas trzeba było wydać na akcelerator grafiki 3D czy kartę graficzną o dobrych parametrach.
Magistrala nowej płyty Micro Star może być taktowana od 66 do 183 MHz, dzięki czemu MS-6178 do doskonałe rozwiązanie dla osób żądających wysokich wydajności. Płyta MS-6178 wykorzystuje także najnowszą technologię PTI (Panel-Link, TV-out Interface). Dzięki temu do komputera podłączyć można odbiornik TV lub panel LCD w celu uzyskania wysokiej jakości obrazu. Jedną z najważniejszych nowości użytych na płycie MS-6178 jest funkcja STR. Pozwala ona na zapisanie danych z pamięci RAM na dysk twardy przed wyłączeniem komputera. Chroni to każdego użytkownika przed utratą danych, np. w skutek niekontrolowanego wyłączenia komputera. Porty I/O na płycie MS-6178 są specjalnie ekranowane i posiadają certyfikat PC99, a dzięki temu, że mają różne kolory, możliwe jest łatwe i szybkie rozróżnienie ich przez użytkownika.

www.tornado.com.pl

***

"Intel właśnie wprowadził do sprzedaży najnowszą wersję procesora Celeron" poinformował dział PR firmy TCH Components. Nowy CPU jest taktowany częstotliwością 466 MHz, co zapewnia bardzo wysoką wydajność. Przy takim sprzęcie, praktycznie żadna gra nie pozwoli sobie na skakanie, nawet przy najwyższych częstotliwościach. Celeron 466 posiada 128 KB wbudowanej pamięci cache i współpracuje ze złączem Socket 370. Dzięki wykorzystywaniu magistrali taktowanej częstotliwością 66 MHz, nawet starsze płyty główne będą potrafiły obsłużyć nową jednostkę. Oczywiście po update'cie BIOSu i zastosowaniu specjalnej przejściówki na Slot 1. Od momentu pojawienia się w sklepach, Celeron 466 powinien kosztować niecałe 1000 zł.
Obserwując premiery Intela można w oczywisty sposób stwierdzić, że strategia firmy będzie się opierać w najbliższej przyszłości na procesorach Pentium III i Celeron. Zbyt małe różnice wydajności między tymi ostatnimi, a Pentium II oraz zbyt wysoka cena PII już spowodowały zdobycie rynku tanich komputerów przez Celerony.

www.tch.com.p

***

Cieszcie się wszyscy Quake'owcy. Oto powstała pierwsza myszka stworzona specjalnie dla Was. Logitech wprowadza do sprzedaży urządzenie o nazwie WingMan Gaming Mouse, które ma zrewolucjonizować rynek. Podstawową zaletą nowego gryzonia ma być krótki czas reakcji. Możliwe jest bowiem przesłanie nawet do 200 sygnałów o aktualnym położeniu na sekundę. I to zarówno poprzez port USB, jak i PS/2.
Razem z myszką, dostarczane jest specjalne oprogramowanie - MouseWare, które pozwala ustawić wiele parametrów potrzebnych graczom. Dzięki temu, celowanie i strzelanie stanie się jeszcze dokładniejsze i przyjemniejsze.

www.logitech.com

# CO W NUMERZE LIPCOWYM?

# WACKI

Seven Stars multimedia

**Polska przygodówka pełna akcji i humoru.
Teraz możesz ją mieć za darmo!
Razem z nowym wydaniem miesięcznika
CD-Action.**

**Recenzje: Machines, Malkari, Actua Ice Hokey,
Ancient Conquest PL i inne.**

**Pokłosie targów w Los Angeles E3 1999!**

Dema: jak zawsze - to, co najnowsze i najświeższe z danego miesiąca;
Wiemy juz, że będzie najnowszy, Shattered Light, X-Tom 3D,
Tomb Raider 2 Gold:The Golden Mask,UEFA Champions League i inne smakowitości.

**Szukaj w kioskach już po 20-tym czerwca!**

# PRENUMERATA







CD-ACTION

od miesiąca ..... SIERPIEŃ ..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne ..... 10,00zł
- ☐ PLAKATY

**Prenumerata z gadżetami**

- ☐ trzy numery+długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów +długopis+plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów+długopis +plakaty+czapeczka CDA 129,00zł

podpis zamawiającego .....

☐ proszę o przesłanie faktury VA

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Sha do wystawienia faktury VAT be podpisu odbiorcy

pieczęć firmy (jeżeli jest)

imię i nazwisko (czytelnie)

CD-ACTION

od miesiąca ..... SIERPIEŃ ..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne ..... 10,00zł
- ☐ PLAKATY

**Prenumerata z gadżetami**

- ☐ trzy numery+długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów +długopis+plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów+długopis +plakaty+czapeczka CDA 129,00zł

podpis zamawiającego .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ..... SIERPIEŃ ..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne ..... 10,00zł
- ☐ PLAKATY

**Prenumerata z gadżetami**

- ☐ trzy numery+długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów +długopis+plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów+długopis +plakaty+czapeczka CDA 129,00zł

podpis zamawiającego .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ..... SIERPIEŃ ..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne ..... 10,00zł
- ☐ PLAKATY

**Prenumerata z gadżetami**

- ☐ trzy numery+długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów +długopis+plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów+długopis +plakaty+czapeczka CDA 120,00zł

podpis zamawiającego .....

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

PIN:.....

na rachunek

**SILVER SHARK sp. z o.o.**
**BZ II O/WROCŁAW**
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

PIN:.....

na rachunek

**SILVER SHARK sp. z o.o.**
**BZ II O/WROCŁAW**
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

PIN:.....

na rachunek

**SILVER SHARK sp. z o.o.**
**BZ II O/WROCŁAW**
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

PIN:.....

na rachunek

**SILVER SHARK sp. z o.o.**
**BZ II O/WROCŁAW**
**NR 11201665-124908-130-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego.....

# CD-Action nie kosztuje dużo:

**1. 10 zł na miesiąc w prenumeracie rocznej**

**2. 10,50 zł w prenumeracie na 6 miesięcy**

**3. 11 zł w prenumeracie na 3 miesiące**

## Jak zamawiamy prenumeratę?

• Przekaz wypełnij d r u k o w a n y m i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.

• Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od Sierpnia opłacamy najpóźniej do 15-tego Czerwca, decyduje data stempla pocztowego.
Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

• Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.
3. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ INNYCH NIŻ NA PRZEKAZACH.

## Jak kupić Numery Archiwalne?

• Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

**UWAGA: Nie mamy już numerów: wszystkich z 96 r. ; wszystkich z 97 r. ; wszystkich z 98 r. oraz 1, 2/99 r. !!!**

• Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.

• Cena archiwaliów 12 zł

## Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

***Oszczędzaj kasę - prenumeruj CDA!***

# Prenumerata z gadżetami!!!

**Uwaga od dzisiaj istnieje możliwość zamówienia prenumeraty na nowych zasadach. Teraz można wybrać jeden z kilku wariantów:**

## •Zamówienie na 3 miesiące + długopis

**= 34zł**

**33 zł za 3 CDA + 1 zł za długopis = 34 zł**
**W pierwszej przesyłce (czyli w paczce z numerem sierpniowym) znajdziesz długopis firmowy CD-Action.**

## •Zamówienie na 6 miesięcy + długopis + plakaty

**= 69zł**

**63 zł za 6 CDA + 1 zł za długopis + 5 zł za plakaty = 69 zł**
**Pierwsza przesyłka (sierpniowa) będzie oprócz numeru CDA zawierać długopis CD-Action i paczkę z plakatami.**

## •Zamówienie roczne (12 miesięcy) + długopis+ plakaty + czapeczka CDA

**= 129zł**

**120 zł za 12 CDA + 1 zł za długopis + 5 zł za plakaty + 3 zł za czapeczkę CDA = 129 zł**
**W pierwszej paczce (raczej ciężkiej) w sierpniu znajdziesz długopis, plakaty i czapeczkę CD-Action.**

# LISTY, czyli ACTION REDACTION

## Ludzie, ludziska, ludkowie!

***Czy Wy to sobie uświadamiacie, że to już praktycznie czerwiec? Że znowu wakacje są... no, może jeszcze nie o krok, ale już gdzieś za rogiem najbliższej ulicy. To niesamowite, jak ten czas leci, my jeszcze do końca nie przyszliśmy do siebie po Sylwestrze (tj. Jedi przyszedł do mnie, bo pomylił adresy). Nigdy więcej nie będziemy już mieszać soku marchewkowego z porzeczkowym! Trzeba też zauważyć, że w tej edycji AR wyjątkowo obrodziło listami od dziewczyn. Chyba jest ich nawet więcej niż listów od facetów... Fajnie jest! Przypominamy już (który to raz?), że w każdy piątek na warszaszawa.irc.pl, w godzinach 14-16, kanał #cdaction - jest okazja pomęczenia Smugglera (i ew. reszty redakcji) pytaniami na żywo...***

***Myśl miesiąca:* Do roboty nikt się nie pali? Ludzie się boją, bo z prochu powstali! (nadesłał Strzała).**

### Poradnik hackera?

***Czy można stworzyć dział poświęcony save'om, grzebaniu w grach itp. Moglibyście opisywać w nim nowe edytory, programy do mieszania na dysku itp. Na pewno znalazłoby się stuffu na ten dział. Co Wy na to?***

**Maciej "Łoś" Jakimowicz**

Taki dział był nawet w swoim czasie na łamach CDA ("Poradnik Hackera"), a i na CD czasem pojawiają się rozmaite programiki w dziale Hacker w Bonusie 1 (vide Magic Trainer Creator w 03/99 i progsy w tym numerze). A propos - w Action Plusie od stycznia publikowany jest taki kurs dla początkujących, bazujący na tekstach Draco, był też dodatkowo kurs obsługi wspomnianego programu, a obecnie trwa przegląd tychże wspomnianych narzędzi.

### Propozycje

***(...) Pokażcie wykaz okładek i zawartości archiwalnych numerów i CD CDA. Kupiłbym kilka, ale nie chcę kupować kota w worku.***

Nie ma sprawy, postaramy się. Inna rzecz, że niewiele nam już zostało archiwaliów...

***(...) Błagam na kolanach (...) dajcie jeszcze raz Polan lub Polan 2. Wiem, że gra była już w numerze majowym z 98 (...).***

**Marcin**

To nie jest takie proste. Po pierwsze mieliśmy prawa do jednorazowej "emisji" gry i trzeba by znowu wyłożyć na to kasę. A po drugie zawsze przecież można kupić numer archiwalny z tą grą. Wątpię, by tym, którzy mają w zbiorach nr 05/98 podobało się to, że dublujemy gierki.

### Bojowa girl

***Na początku był chaos. Tfu! Miałam napisać, że chcę Was pozdrowić ale właśnie piszę wypracowanie z religii i wszystko mi się, że tak powiem, pochrzaniło. (...) Jestem dziewczyną*** [a możesz to udowodnić? ;)) - Smuggler] ***i tu zaczyna się mój mały problem. Jestem zagorzałą (nie "za gorzałą" a zagorzałą!) zwolenniczką Mortal Kombat. Gram w Mortala dniami i nocami, a czasem i dłużej. Pewnego dnia na lekcji informatyki (...) pan praktykant uparł się, że włączy każdemu wybraną grę. (...) Rzekłam: Mortal Kombat. Wybuchnął śmiechem: "to zbyt krwawe dla dziewczyn - stwierdził - a może coś innego?". Zastanowiłam się chwilę i odpowiedziałam: "no dobrze ale żeby było równie krwawe i brutalne". Spojrzał na mnie jak na głupią i włączył mi... Mickey Puzzle! Więc pytam Was: czy fakt, że jestem dziewczyną przeszkadza w tym żebym była fanką Mortala"? (...)***

**Sindel**

Droga i niebezpieczna (a przez to fascynująca) Sindel. Jako (jak się nam wydaje) przedstawiciele płci męskiej przepraszamy za poziom umysłowy tego MCP (Male Chauvinist Pig). Pokaż mu :) Sheevę na ekranie jako dowód, że kobiety mogą być niebezpieczne i wypróbuj na nim jakieś fatality lub animality, czy po prostu parę efektownych kopnięć - naturalnie wszystko na ekranie, nie w rzeczywistości. ;) Jeśli parę razy udowodnisz mu swoją klasę w MK, może to wybije z tego durnego łba przekonanie, że dziewczyny powinny grać tylko w gry typu Tetris czy Barbie Adventures. Jak nas kiedyś odwiedzisz, z chęcią pogramy z Tobą w Mortala. A swoją drogą, to fajne macie lekcje informatyki... i sporą bibliotekę gier.

### Pytanka

***Czy listy, które do Was przychodzą, po przeczytaniu przeznaczacie na makulaturę?***

A niby skąd mamy te nowe komputery co miesiąc, hę?

***Czy moglibyście pakować pismo i CD w foliowe "torebki", bo jak się odkleja Cdki to można podrzeć okładkę?***

Foliowanie pisma zmusza potencjalnych czytelników do kupowania go w ciemno, bez szansy na przekartkowanie i zapoznanie się z zawartością, co bywa nieco frustrujące dla tych, którzy nie kupują stale CDA, a tylko wtedy, gdy jest tam coś, co ich interesuje. Ale kombinujemy tak, by krążki nie musiałby być klejone do okładek (lub by dawały się odklejać bez takich dodatkowych "atrakcji").

***Już wcześniej ktoś o to pytał, ale czy moglibyście dać, nawet kosztem podwyżki o 5 zł, pudełko na CDA?***

Powiedzmy, że rozważamy (niezobowiązująco) możliwość wydania czegoś w rodzaju segregatora na CDA, ale osobno, nie wliczonego w cenę pisma (bo przecież nie każdy go chce i czemu kogoś zmuszać do jego zakupu). Ale czy coś z tego wyjdzie i kiedy - tego na razie nie wiemy.

***W jednym z numerów CDA wyczytałem, że (...) nie spotkaliście się z płytą CD nagrywaną dwustronnie. Ja mam u siebie taką płytę DVD (...)***

**Marcin z Warszawy**

***My też. Ale mowa była o klasycznych cedekach, a nie DVD. Można też skleić dwa CD. :)***

### Ostry Brzeszczot

***(...) Nie jestem lizusem (chliiip) więc przejdę do rzeczy. Po pierwsze czy Smuggler i Jedi są naprawdę aż tak po***? Macie to od małego, czy od kolan, a może to wrodzone? Najprawdopodobniej macie komplexy nabyte w dzieciństwie?***

Nawet bardziej niż myślicie. Na łamach CDA staramy się choć trochę kontrolować, ale, jak widać, z miernymi rezultatami. Pewnie znowu nas wezmą na elektrowstrząsy... :( I jakie tam kompleksy - mnie co prawda tata kilka razy za mocno podrzucił, gdy byłem niemowlakiem, a sufit w mieszkaniu mam bardzo twardy i stanowczo za niski, zaś Jediego wychowała rodzina chomików - ale co to ma do rzeczy?!

***(...) Całkowicie popieram YelonKa. Zgadzam się, ponieważ ostatnio przydarzyło mi się coś podobnego. A mianowicie mój kuzyn zadzwonił, mówiąc że kupił sobie K6-200, 32 Mb Ram itd. (...) i pismo CDA. I jak uruchamia się gry z tego pisma? (...) Moja koleżanka Beata (typowa blondynka) głupia jak but, kupiła sobie komputer, P2-333, 17" monitor, modem itp. i dosłownie nic nie wie o komputerze. Stwierdziła kiedyś "w moim komputerze mam Internet", na mojego pecha to było w tramwaju, ale na szczęście siedziałem (...)***

**Brzeszczot**

No wiesz, miej litość dla beginnerów - każdy kiedyś tak zaczynał. Inna sprawa, że jak ma się komputer przez co najmniej 3 miesiące i nadal jedyne, co się potrafi, to uruchomić grę (jak ma autostart ;)), to już nie jest za dobrze. Panie i panowie - warto się podkształcać!

### Dajecie, więc...

***(...) Dajecie kurs FastTrackera, a może byście dali jakiś program?***

Owszem, już niedługo będzie nie tylko FastTracker, ale i parę ciekawych użytków dla muzyków, którzy z niego korzystają. Póki co zajrzyj na naszą stronę WWW, do działu scena - tam jest parę ciekawych rzeczy dla muzyków...

***(...) Dajecie za dużo opisów programów. CDA jest w końcu gazetą wyłącznie o grach.***

**Michał Lewandowski, Łódź**

Bynajmniej! Nigdzie nie jest napisane: "CDA - tylko gry". CDA poświęcone jest między innymi oprogramowaniu (ze szczególnym uwzględnieniem gier); NIGDY nie zamierzaliśmy koncentrować się wyłącznie na grach. W końcu komputer to nie tylko konsola do grania!

### Co z tymi ocenami?

***Ktoś zapytał czemu daliście Carmageddon - Splat Pack 9/10. Odpowiedzieliście "co by zostało dla Carmageddon II?". Tak się składa, że jemu też daliście 9/10. I co?***

**Max Damage**

I nic. C2 zasłużył na 9/10, więc tyle dostał. Takie jest życie. Inna rzecz, że my NAPRAWDĘ szanujemy ocenę 10/10, by nam się nie zdewaluowała; zatem na pewno nie będziemy jej rozdawać na lewo i prawo i jeśli w ciągu ROKU ze dwie gry dostaną 10/10 - to góra.

### Pytanko i sugestia

***(...) Jaka jest różnica pomiędzy RTS i grą strategiczną?***

Zasadnicza różnica jest taka, że w strategiach (zwykle) akcja dzieje się w turach, a nie w czasie rzeczywistym, więc jest więcej czasu na przemyślenie swoich działań, ponadto strategie są zwykle dużo, dużo bardziej złożone i trudniejsze. Popatrz zresztą do "słowniczka gracza" w 10/98, tam są wyjaśnione rozmaite terminy przydatne dla graczy. Zresztą planujemy zamieścić ciąg dalszy tego słowniczka.

***(...) Zmieńcie nazwę Action Redaction na WSW - Wielkie Spławianie Wieśniaków.***

**Radioaktus**

O, nie przesadzajmy. Czy rzeczywiście tak bardzo spławiamy ludzi (nie wieśniaków!)? Chyba za długo wypoczywałeś w Czernobylu!

### Ciekawy

***1. Skąd bierzecie opisy do działu "w produkcji"?***

Opisy to robimy sami. Ale chodziło Ci pewnie o materiały do danego tekstu? Z press-packów, z materiałów nadsyłanych przez producentów, Internetu, testujemy beta wersje, dema itp.

***2. O ile byłoby tańsze CDA bez boxów na CD? Mi one nie przeszkadzają, ale jestem ciekawy?***

Tego dokładnie nie wiemy (słabo znamy się na rachunkach), ale chyba nie starczyłoby nawet na puszkę coli. Czy warto?

***3. Czy naprawdę tak się kłócicie w redakcji, jak to widać z czasopisma, czy to tylko dla dodania trochę luzu w piśmie?***

**Grafpix**

My - się kłócimy? I to widać?! Uchhh, coś nasza cenzura redakcyjna nie najlepiej się ostatnio spisuje. ;) W sumie tak naprawdę żyjemy sobie w zgodzie, a to, że od czasu do czasu wybuchają małe bójki o co lepsze gry i potem sprzątaczka musi zmiatać zęby z podłogi, to tylko tak - dla relaksu.

### Chesch!

***Nie będę owijał w bawełnę. Yelonek z Warszawy poruszył moją drętwą opinię publiczną. Nie do końca się z nim zgadzam. Takie pytania jak "jaki browar pijecie" tworzą klimat tej rubryki. Bez tych "idiotyzmów" wartość tego działu by spadła. (...) I pamiętajcie "kto w młodości głupim nie był, ten na starość nie zmądrzeje".***

**Venom z Ciechanowa**

Tchestch! Odnośnie ostatniego zdania - w takim razie w dzieciństwie musieliśmy być geniuszami (szkoda, że tego nie pamiętamy...), skoro dziś jesteśmy tacy po...kręceni?

### Wątpliwości

***1. Czy producenci gier płacą Wam za to, że reklamujecie ich dema?***

Eeeech, fajnie by było! Ale niestety nie. Oni mają darmową reklamę, my mamy CD pełen fajnych dem gierek - i to w pełni zadowala obie strony.

***2. Sprawa plakatów. Nie uważacie, że są za drogie?***

Uważamy, że nie są tanie. Lecz z drugiej strony obowiązują u nas prawa rynku - jeśli są chętni (a są) do kupowania ich za ustaloną przez nas cenę, to znaczy, że cena jest w sumie akceptowalna i znośna. A ponadto możesz skorzystać z promocyjnego zakupu tego wydawnictwa, po odczuwalnie niższej cenie!

***3. Czy kiedy wyślę Wam dysk z mapkami mogę włożyć go do koperty i zaadresować do Action Redaction?***

**Michał Bieniek, Czechowice-Dziedzice**

Owszem. Ale lepiej dopisać na kopercie BONUS czy np. MAPKI, NOWE LEVELE itp., to od razu trafi do odpowiednich rąk.

### Precz z konkursami?

***(...) Nie organizujcie beznadziejnych konkursów tylko dla swojej kieszeni (...)***

???? Zwykle konkursy w CDA polegają na tym, że... fundujemy nagrody, trudno więc mówić, że robimy je dla własnej korzyści. A jeśli chodzi Ci o "zeszytowy" konkurs, to tutaj również nasze zyski są z gatunku niewymiernych (logo CDA na okładce zeszytów) i iluzorycznych, realną kasę robi na tym producent zeszytów, a my - znów jeno fundujemy nagrody. I co tu schować do "swojej kieszeni"? Chyba tylko rachunki...

***(...) Chciałbym aby było więcej stron poświęconych jednej grze i żeby gorszych gier nie opisywać.***

Jeśli gra zasługuje (zdaniem autora) na 1 albo 4 strony - to pisze odpowiednio długą recenzję. Czy jest sens pisać o każdej

(niemal) grze na 2-3 kartki? Naszym zdaniem nie. Natomiast kiepskie gry opisujemy, by Was ostrzec - żeby potem nie było płaczu, że "kurdę, żebym wiedział, że to taka kaszana, to w życiu bym tego nie kupił!". Sami wiecie, że sporo rewelacyjnych z pozoru gier w bliższym kontakcie okazuje się niewartych ceny CD, na którym ją nagrano. I dzięki nam możecie omijać takie pułapki.

*(...) Nie odpisujecie często tak ostro.*

**Red z Łodzi**

Styl naszej odpowiedzi jest w sporej części zależny od stylu i klimatu listu, na który odpowiadamy, czyż nie? No ale jeśli komuś uda się nas wkurzyć (wbrew pozorom nie jest to łatwa sprawa, bluzgi typu "wy ##@$ p*** jesteście do @#$ itp." nas w ogóle nie ruszają), to jest wtedy odpowiednio "nagradzany". Cóż - jesteśmy tylko (?) ludźmi i też czasem nas ponosi. Wszelako nie staramy się nikogo SERIO obrazić.

## Szanowna Redakcjo

***Ten nagłówek to czyste lizusostwo, więc nie bierzcie tego nadmiernie serio*** [tak właśnie myśleliśmy ;)].

***(...) Lubię grać na komputerze! I wbrew temu co powszechnie sądzi się o blondynkach, robię to całkiem nieźle (np. w Blok Out, Unreal). (...) Mam w zanadrzu kilka opinii:***

***- Unreal - niesamowity klimat i nieziemskie światło***
***- Quake - jest najbardziej "miodny" (widzieliście na pewno jak wysoka grawitacja działa na skaczącego przeciwnika?)*** [a jakże!]
***- Starcraft - po prostu potęga, Starcraft najlepszy jest!***
***- Ostatnio przeżyłam chwilkę wzruszenia, gdy zauważyłam profesorka reanimującego strażnika w Half-Life***
***- MK4 - brzydki, brzydki i amoralny, brrr... (gdyby nie ten przystojniak Goro...)***

***Ale nie po to piszę. (...) Chodzi o mojego przyjaciela. Uważam go za geniusza komputerowego. Wystarczy dostarczyć mu jakąś grę, odczekać 2-3 dni i jest w nią najlepszy z całej naszej maniakalnej paczki. Nie ma znaczenia czy to jest RTS czy FPP. Jest naprawdę fenomenalny. Aktualnie męczy go sesja (zawsze chciał założyć katedrę Quake). Ma poza tym syndrom CIS (Cynizm, Ironia, Sarkazm), który Wam również nie jest obcy.***

Co znaczy "nie jest Wam obcy"? Syndrom CIS jest przecież skalowany w smugglerach i jedich, gdzie wskaźnik 0,35 SmgJ (SmugglerJeda na świra kwadratowego) oznacza konieczność natychmiastowej izolacji danego osobnika i podania środków psychotropowych! CIS to my!

***Jego marzeniem było zawsze zostać "próbnikiem".***

A naszym - zdalnie sterowaną taczką lub wołtomierzem pomalowanym w różowe ciapki...

***Chciałby próbować, oceniać i recenzować nowe gry. (...) Czy moglibyście dać znać, że jest możliwa taka współpraca z Waszym pismem?***

Takich maniaków zawsze witamy z otwartymi ramionami. Co prawda, byłoby najlepiej, gdyby taki osobnik zamieszkiwał we Wrocławiu lub okolicach - no, ale dla chętnego nic trudnego!

***Ps. Pozdrowienia dla Esusa, Argena, Pawełka, Fryci, Małego i Slafcia.***

***Ps. 2. Jeśli potrzebujecie jakiegoś wyjątkowo pochlebnego listu o Waszym piśmie, nie ma problemu. Dajcie znać a skrobnę 10 stronic formatu A-4, wierszem, a wazelinę będziecie musieli ścierać garściami.***

**Magda Ł. z Dolic**

Hm, brzmi to ciekawie. Może na następne urodziny CDA? ;) Inna rzecz, że i tak już dziś moglibyśmy założyć małą hurtownię wazeliny, która nieraz cieknie wręcz z niektórych listów. Używamy jej do naszych dwóch włosów, robiąc się na "żelowców". ;)))

## Cool men

***Nie będę pisał, że to mój pierwszy raz (jak to robią poniektórzy), bo z takimi tekstami to do poradni seksuologicznej. Jestem Waszym wielkim acz nie zawsze wiernym fanem. (...)***

Panowie i panie (a propos wstępu i w ogóle) - brak wierności to zwiększone ryzyko zarażenia się AIDS! (Absolutnie Idiotyczną Dawką Surrealizmu). No, chyba że się zabezpieczycie, zakładając przed lekturą CDA gumową.... rękawiczkę.

***Nie mam żadnego PII-300 + 64 Mb Ram i Voodoo 2, a tylko przedpotopowego P-90 (ale i tak jest super), więc rzadko kiedy ostatnie demka chodzą na moim sprzęcie. Broń Boże nie mam do Was żalu - mam go do producentów - ""Po co "świnie" wymyślacie nowe gry!"" (podwójny cudzysłów mówi sam za siebie ;)).***
***Tak więc kupuję CDA od czasu do czasu, żeby wiedzieć, co się dzieje w świecie gierek i żeby, jak sobie kupię w następnym milenium (dla niedoinformowanych: w roku 3000) nowy sprzęcior, wiedzieć w co grać.***

**Borys, Żerniki Małe**

W tym wypadku brak "wierności" jest jak najbardziej wybaczalny; co więcej - świadczy to raczej o... prawdziwej miłości do CDA, bo w końcu wydać te parenaście zł na samą gazetę, to... naprawdę trzeba nas lubić. (A są i tacy, którzy w ogóle nie mają komputera i kupują CDA! - pozdrawiamy ich wszystkich!!!). Co możemy jeszcze powiedzieć: życzymy Ci gruntownego upgrade'u sprzętu jeszcze w XX wieku. Sie ma!

## Luz-blues

***1. Czy moglibyście dać spis pełnych gier, które macie zamiar zamieścić w następnych numerach CD-Action? Moim zdaniem myślenie, że aby się dowiedzieć jaka gra będzie następna czytelnik musi kupić poprzedni numer jest błędne, bo może on po prostu obejrzeć gazetę w kiosku lub u kolegi.***

Pisaliśmy już wielokrotnie, że z rozmaitych przyczyn jest to niemożliwe. Musicie niestety się z tym pogodzić, bo inaczej się nie da. Więc nawet o tym nie piszcie...

***2. Skąd pochodzi Mr. Jedi?***

Jak patrzę na niego, to myślę, że z Marsa albo z planu jednego z bardziej schizoidalnych odcinków X-files [Te, te - lepiej popatrz w lustro, to Ci mowę odbierze - Jedi]. [A jak myślisz czemu ja to PISZĘ, a nie MÓWIĘ, a? - Smuggler].

***3. Jakie są pierwsze objawy choroby związanej z pobytem wraz z Mr. Jedi?***

**Tomasz Kołton, Radom**

U mnie - łupież na zębach, czkawka mózgowa i pieczenie w uchu środkowym. Ale mogą też wystąpić znacznie dokuczliwsze sensacje, np. czasem wyrastają mi dodatkowe skrzydła...

## Groźny & dwunastoletni

***Jestem dwunastolatkiem, którego rodzice przejrzeli na oczy i niedawno kupili komputer (chodzi o lepszy komputer, bo wcześniej miałem Amige). Oczywiście bardzo się ucieszyłem i po paru dniach poszedłem do kiosku po CD-Action. Spodobały mi się głupie żarty Jediego, śmieszne odzywki Smugglera itd. (...) Na koniec mam pytanie związane z Windows (wiem, że mi nie odpowiecie, ale warto spróbować), a więc zainstalowałem sobie coś z bonusa myśląc że to wygaszacz, natomiast wyłączając komputer, zamiast logo Windows pokazuje mi się coś ze Star Wars. Nie chcę wam grozić ale jeśli mi nie odpowiecie to znaczy, że wasze wiadomości na temat komputera są równe z moimi.***

**Maciek z Bartoszyc**

Odpowiemy, bo o komputerach wiemy - naturalnie - wszystko. Na przykład to, że Celeron to imię krasnoluda z powieści Tolkiena, który swoimi kłątwami sprawia, że możemy sobie pograć, a Voodoo to nazwa kultu z Haiti (dzięki jego urokom grafika 3D wygląda lepiej) itp. Sam widzisz, że masz do czynienia z EKSPERTAMI. I dzięki temu wykombinowaliśmy, że zamiast wygaszacza uruchomiłeś sobie podmianę logosów Windowsa na te ze Star Wars. Jeśli chcesz to odkręcić, to musisz skopiować od kumpla firmowe logosy i nagrać je na tych swoich. I po problemie.

## Ave!

***Kupuję Was od pierwszego numeru, no może ze trzy sobie odpuściłem - sorry.... :(*** [żeby nam to było ostatni raz !]. ***(...) Kilka pytań:***

***1. Czy konkurs na recenzję jest jeszcze aktualny?***

Już nie. Ale myślimy, iż wkrótce będzie jego kolejna odsłona.

***2. Skąd Mac Abra w minusach Trespassera wziął Voodoo z 16 Mb Ram? Przecież max. to 12 Mb.***

Tego nie wie sam Mac Abra. Ale chodziło mu o to, że nawet akcelerator drugiej generacji z max. ilością Ram na pokładzie + szybki procesor i dużo pamiątki - to mimo wszystko za mało, by ta gra chodziła z naprawdę zadowalającą prędkością.

***3. Nie róbcie więcej podwyżek, chyba że dodacie trzecią płytę.***

**Victor 33**

No cóż, jeśli jesteś w stanie sprowadzić inflację w Polsce do zera - to my będziemy w stanie więcej nie podnosić ceny. Sam oceń realność tego rozwiązania. ;) Na pocieszenie - postaramy się maksymalnie długo trzymać aktualną cenę. I thx za obrazek - przyda się, sam zobaczysz.

## Fałszywy alarm!

***W grudniowym numerze CDA na CD był WIRUS. Przez niego musiałem instalować od początku Windows. (...) Do tej pory mam usterki w komputerze. (...)***

Grrr! To już jest trochę wpieniające, prawdę mówiąc. Z całą stanowczością stwierdzamy, że na CD grudniowym NIE BYŁO żadnego wirusa!!! Ludzie, jeśli nagle pojawi się gdzieś Wam wirus - to zaraz lecą na nas bluzgi! :( Zanim je poślecie, przepuśćcie dany CD przez program antywirusowy, co? Najczęściej jest tak, że macie wirusa Bóg wie skąd, on zaraża Wam np. demko, które wcześniej zainstalowaliście z CD... i "# ^ @!!! Te #@!$ z CDA dali zarażone demo!". A to wcale nie tak...

***(...) I jeszcze jedno - jeśli dajecie gry adventure (np. Prisoner of Ice), zamieszczajcie je w polskiej wersji językowej. Bez angielskiego ani rusz, a z solucją to żadna zabawa (...)***

**Drako X**

No cóż, też byśmy tak chcieli, ale jak nie ma polskiej wersji gry, to co mamy zrobić - sami ją spolszczyć?! A angielskiego TRZEBA się uczyć, tak czy siak! Uczenie się na grze to łączenie przyjemnego z pożytecznym...

## Pomocna Dłoń

***(...) Czemu zmienił się regulamin Pomocnej Dłoni?***

**Arek z XXX**

Temu, by wyeliminować (albo choć zminimalizować) szanse na to, że rozmaici kanciarze będą robili sobie z tego kącika reklamę swoich usług lub kantowali uczciwych graczy.

## Need for free?

***Mam pytanie: czy jeśli przyślę Wam kilka np. solucji, to dacie mi Needa3? Tylko nie śmiać się z mojego przezwiska!***

ghmm..,hmm... kdhhh, chrmch... gdzieżbyśmy śmieli. ;)))

**Podziomek**

Otóż - NIE! Ale jeśli drukniemy kilka Twoich tekstów, to zarobisz wystarczająco wiele kasy, by kupić sobie tę grę i może parę innych na dodatek? Inna rzecz, że trafić na nasze łamy nie jest aż tak znowu prosto.

## Ale byki!

***(...) Kiedy zobaczyłem durne błędy, jakie robicie, to się aż wkurzyłem (...) Oto kilka z nich:***

***- wymagania Sierra Pro pilot (maj/98) - 16 Mb Ram, CDx2, W'95 i - uwaga - 60 Mb Ram. To chyba razem 76 Mb Ram!***

Eeee, tu akurat jesteśmy kryci. Te 60 Mb Ram, to ilość Mb jakie zajmuje instalka gry na HDD, a nie ilość pamięci Ram w komputerze!

***- Hopkins FBI (...)***

Dobra, tu nawet nie musisz nic cytować. :( Faktycznie, tam daliśmy ciała, pisząc, że potrzebuje 3Dfx. I nie jest to zresztą nasz jedyny buraczek, niestety. Pamiętajcie, że nie jesteśmy BOGAMI, a ludźmi i czasem np. coś się nam może pochrzanić. Nie powinno w sumie - ale "się" robi. Więc sorry za wszystkie popełnione dotąd - i za te, które popełnimy - błędy!

***(...) Kiedy czytam teksty "Na Luzie", które znajdują się na CD, muszę przesuwać tekst nie tylko w pionie ale i poziomie. Rozbijcie tak tekst, by linijki nie były dłuższe od szerokości ekranu.***

Che che che, wystarczy tylko w używanym tu do lektury windosowskim notatniku (Notepad) kliknąć na Edycja i zaznaczyć "zawijanie wierszy" - ostatnia opcja w tym menu - a resztę już zrobi sam komputer. Mamy nadzieję, że choć nie szukasz wirusów w komputerze ze zwiniętą gazetą w ręce? ;)))))

***Gamespot uznał Trespassera za najgorszą grę roku, a Wy daliście jej 8. Czy to nie dziwne?***

**Simon Kuby**

Dziwne. Widać w Gamespocie są jeszcze większe mutanty od nas. Aha, Simon podrzucił fajne powiedzonko (pewnie nauczycielskie) - "milcz gdy do mnie mówisz!" - thx.

## Hi guys!

***(...) Czemu odpisując na listy robicie z siebie głupoli?***

Nie "robimy", a pokazujemy jacy jesteśmy naprawdę. Po prostu jesteśmy z Wami szczerzy. (Jedi nawet teraz się szczerzy).

***(...) Jestem świeżym czytelnikiem CDA. Powiedzcie skąd ten pomysł by wydawać Kawaii? Przecież to się ABSOLUTNIE nie łączy z komputerami.***

**Wasz fan**

A co ma CDA do Kawaii? Nic! Oba tytuły wydawane są przez wydawnictwo Silver Shark, które przecież nie ma w statucie zapisu głoszącego, że "wydajemy tylko pisma o komputerach i software". Jak wydawcy będą chcieli zrobić kolejne pismo dla np. miłośników jedzenia rzodkiewki na gorąco, to zrobią, choć i ta czynność również nie ma nic wspólnego z komputerami.

## Imperialny protest

***Czy (...) można wysyłać swój protest przeciwko zdubbingowaniu Star Wars w formie listów?***

Naturalnie, każda forma protestu jest dopuszczalna (no, może poza blokadą dróg).

***(...) Czy Lord Y i Lord Yabol to ta sama osoba?***

Jasne. Tyle tylko, że po zerwaniu ze wszelkimi szkodliwymi nałogami Lord Yabol postanowił zmienić swą xywkę na mniej prowokacyjną.

***(...) Czy w redakcji jest więcej zwolenników Rebelii czy Imperium?***

**Lando**

Uch, zdecydowanie przeważają Imperialiści.

## Dawajcie kasę!?

***(...) Czy gdybym napisał list do Action Redaction, to bym dostał jakąś mamonę? Jeżeli nie, to za co ją mogę dostać?***

**Kiler z Wariatkowa**

Jedyni, którzy biorą kasę za pisanie do AR to nasz duet i nie

lubimy tu konkurencji, che, che. Za co mógłbyś dostać kasę? Uwzględniwszy ksywkę, sugerujemy np. zatrudnienie się u Machulskiego w trzeciej części Kilera, czy może np. jakiś zamach na szefa eskimoskiej mafii?

## Kilka pytań

***(...) Czy w Pomocnej Dłoni można wysłać kilka pytań na jednej kartce?***

Przeciwwskazań nie ma, choć jeśli chcesz np. zamieścić tam anonse do różnych działów (kupię, sprzedam itp.), to dużo wygodniej dla nas jest umieścić każdy gatunek anonsu na osobnej kartce.

***(...) W kilku recenzjach w wymaganiach sprzętowych znalazłem oznaczenia typu "4P-166". Co to znaczy?***

Wykorzystana jest tu gra słów - 4 (four) po angielsku brzmi podobnie jak "for" czyli "dla". W sumie "dla (komputerów) z P166". To coś jak polskie "3maj się" "100lik" itp.

***- w PD 1/99 w ramce "oszustwo nie popłaca" widnieje mała rączka. Pytanko: czy tam widać środkowy palec ("fuck"), czy wskazujący "beeware"?***

Jak by to delikatnie wyjaśnić - ten palec pokazuje, co myślimy o takich ludziach. Teraz sam się domyśl, który to.

***- Skąd wiecie, że Rafał oszukał tych ludzi (...)***

Dysponujemy kilkoma listami ludzi z różnych rejonów Polski, z podanymi adresami (które zweryfikowaliśmy). Ponadto posłaliśmy R.K. maila, w którym prosiliśmy, by ustosunkował się do tych zarzutów. Naturalnie nie raczył nawet odpowiedzieć. Tym samym...

***- czy granie w pożyczone od kumpla gry (oryginały) to piractwo?***

To musiałby pewnie rozstrzygać prawnik, bo teoretycznie zakupując program, masz prawo wyłącznie do jego użytkowania (grania), a nie udostępniania (nawet nieodpłatnego) osobom trzecim. Ale "na zdrowy chłopski rozum" nie ma w tym w sumie nic, co byłoby godne potępienia - skoro tylko sobie gracie?

***-...a granie w pożyczone pirackie gierki?***

Sam fakt posiadania pirackiej kopii jest już - w świetle polskiego prawa - przestępstwem, gdyż podpada pod paragraf dotyczący paserstwa, czyli skupowania/posiadania przedmiotów, o których wiadomo nabywcy, że są kradzione.

***- czy akcelerator ASUS AGP-V3400 TNT współpracuje też z magistralą PCI?***

**Szymon Wojciechowski**

Ten model na pewno nie, bo ma (co wynika z nazwy) złącze AGP.

## Rąsia Ludzie!

***(Nie jestem pewna, ale mózgi zdolne do pisania takich rzeczy na pewno są ludzkie) (...) W pewnej gazecie testowali gry tańsze niż 60 zł. Wygrała "Prisoner of Ice", która w sklepie kosztuje 39.00 zł (...). W mojej klasie z 12 osób, które mają w domu komputer 50% to dziewczyny (w tym ja), to chyba niezły wynik?***

Rewelacyjny!

***Bonusowe "na luzie" jest super, najlepszy był świąteczny Xmas Fred i Saddam.***

**LaUra Kraft z Poznania**

## Wątpliwości

***(...) W jakim formacie przesyłać śmieszne rzeczy do działu "Na luzie"?***

Jeśli myślisz o tekstach, to naturalnie najlepiej w formacie tekstowym (.txt).

***(...) Zawsze chciałem dowiedzieć się, co robicie w wolnych chwilach.***

Wolne chwile? A co to jest? Aaaa, przypomniało nam się. Gramy i śpimy. I nie pytaj z kim. :)

***A teraz w odpowiedzi na list dziewczyny z 02/99 (...) Zmieniając charakter swych odpowiedzi Mr Jedi i Smuggler straciliby ciężko wypracowany imidż.*** [A propos tego listu - pod koniec AR jest jego ciąg dalszy]

***(...) Za to powinienem dostać nagrodę: sprzedałem A500 z monitorem i gierkami oraz joyem za... 1000 zł., to nie żart!***

**J-23 z XX**

Nagroda należy się raczej temu, kto to kupił za taką cenę. ;) Naturalnie będzie to nagroda z kategorii "frayer of the year" ;)))

## Yelonek sux?

***(...) Ten tajemniczy YeloneK kiedyś też mniej umiał (...) poczułem się urażony (...) trochę przesadził (...), bo ja już umiem drukować listy (...)*** [to prawda - redakcja] ***(...) Nie pozwalajcie, by jakiś Warszawiak obrażał Wam stałych czytelników. (...) Nie wiem czy mam rację ale przecież każdy ma różną opinię na różne tematy.***

**Radzio z Łodzi**

"Uderz w stół, a będzie Cię ręka bolała". YeloneK przecież świadomie nieco przeginał, a skoro umiesz więcej niż on wypominał różnym ludziom, to tym samym nie było to do Ciebie i o Tobie. A ponadto sam zauważyłeś, że każdy ma prawo do swoich opinii.

## Oceny...

***Nie podoba mi się Wasze ocenianie gier - zmieńcie to najlepiej na skalę od 1 do 100. (...)***

**Kolega ze żłobka**

Nam z kolei BARDZO nie podoba się 100-stopniowa skala ocen. Czemu? Prosty przykład. Powiedzcie, jak PRECYZYJNIE ustalić, czy gra zasługuje TYLKO na 73%, czy AŻ na 74%?! My tego nie wiemy i dlatego stosujemy skalę 10-stopniową, gdzie różnica pomiędzy 7 (fajna!) i 8 (bardzo dobra!) jest już dużo prostsza do zdefiniowania.

## Pełne wersje dla kolegów

***(...) Odkąd się one ukazują - koledzy, którzy chcą ode mnie pożyczyć grę (w celu jej przegrania na twardziela), muszą się liczyć z tym, że gra nie ruszy bez CD-ka w napędzie. Są wtedy załamani. Co im proponujecie?***

**Łukasz Ożga, Stalowa Wola**

Najpierw informujemy Was, że PRZEGRYWANIE tych gier jest 100% piractwem komputerowym i nie radzimy się tym chwalić ani więcej tego robić. Nabywca gry NIE MA PRAWA udostępniać posiadanego przez siebie egz. celem dalszego powielania! A co możemy doradzić załamanym kolegom? - kupujcie CDA. Nie powiecie chyba, że nie stać Was na pismo (i pełną grę na deser) za 14.99 zł? Niestety, jak się chce coś mieć, to trzeba coś za to dać...

## I znów dziewczyna

***Muszę pogratulować Wam cierpliwości. Pomimo mas irytujących listów w stylu: "Po cholerę zamieszczacie tyle..., Czemu nie zamieszczacie... Zróbcie ..." itp., Wy ciągle odpowiadacie z pełną kulturą. To prawda, że forma jest, delikatnie mówiąc, nietypowa, ale nigdy nikogo nie obrażacie, choćby Was zmieszał z błotem.***

Powiedzmy, że niekiedy jednak odpowiadamy ciosem za cios.

***Miałam jeszcze zamiar napisać do was w jednej kwestii, ale miotają mną sprzeczne uczucia. Chciałam zasugerować zlikwidowanie działu Action Redaction, gdyż mój brat, który czyta Was regularnie, co miesiąc dostaje napadu kompletnej głupawki: śmieje się (co jest straszne, bo właśnie przechodzi mutację głosu), bełkocze, tarza się po suficie, jednym słowem targa nerwy wszystkim tym, którzy go widzą lub słyszą. Lecz z drugiej strony ja bardzo lubię ten dział (tak jak i inne), więc nie traktujcie tej prośby poważnie.***

**ALEXANDRA**

Co takiego dziwnego jest w reakcjach Twego brata? My, odpowiadając na listy, zachowujemy się tak codziennie. Miejmy tylko nadzieję, że wyjawienie tego faktu nie wpłynie na Twoją opinię o naszym piśmie.

## Kilka propozycji

***1. Przy podawaniu wymagań sprzętowych piszcie czy dana gra jest lub będzie na PSX.***

To raczej nie przejdzie, jesteśmy pismem tylko dla PC-towców, a jak zaczniemy pisać o PSX, to zaraz odezwą się posiadacze GameBoya, N64, Saturna itp.

***2. Recenzując grę podawajcie dokładnie ilość tras, etapów, broni itp. bo czasem o tym zapominacie.***

OK.

***3. Część demek instaluje się automatycznie na dysku C. Czy da się zrobić, aby wybrać ścieżkę dostępu?***

W części dem tak, w innych nie (to już zależy od jego twórców). Ale w "zawartości Cover CD" podajemy od czasu do czasu metodę na ominięcie tego problemu. Poczytaj!

***Ps. Dwa razy natknąłem się w recenzjach na wyśmiewanie się z astmy (...) to wcale nie jest zabawne (...)***

**Domel, Pruszcz Gdański**

I my tak uważamy. Jeśli coś takiego się nam kiedykolwiek wypsnęło, to bijemy się w piersi. Wasze.

## Ciąg dalszy propozycji

***1. W zawartości Cover CD moglibyście pisać przy każdym demku, jakie ono daje możliwości graczowi, tzn. ile misji, tras, itp. (...)***

Staramy się to robić, choć niestety nie zawsze jest to w dokumentacji albo jest czas, by przejść demo od początku do końca i sprawdzić dokładnie, co ono oferuje.

***2. Moglibyście też (oczywiście w miarę możliwości) Bonus1***

Naturalnie, że moglibyśmy, :) gdybyśmy jeszcze wiedzieli, co. ;))) Poszerzyć? Spróbujemy!

***3. Więcej użytków w pełnych wersjach (wciąż zachwycam się Poserem). ;)***

**Dragon**

Jasne, zrobimy co możemy.

## Precz z debilami?!

***(...) Coraz więcej listów w Action Redaction jest pisanych przez debili lub ludzi ich naśladujących. Np. w lutowym numerze jakiś gamoń chciał dyskietki A-4, inny nagrywać CD z obu stron. Paranoja!***

**Dragon Six**

Nam te pomysły po prostu wydały się zabawne (nie debilne!) i dlatego je opublikowaliśmy. Pamiętaj też, że ludzie starają się dostosować swe listy do poziomu inteligencji prowadzących ten dział, więc...

## Goja nas chwali

***Heyka ludziom dobrej woli i niedobrej woli i bez woli... ogólnie rzecz biorąc wszystkim. Taa... jestem dziewczyną (cóż za rzadkość!). Zauważyłam, że mało drukujecie listów od dziewczyn. Co to jest??? Mało ich pisze, czy to jakaś jawna dyskryminacja? Za kilkanaście dni skończę 18 lat (jej... starość nie radość). A dlaczego piszę do Was? Któżby znał odpowiedź... nie ja. Wasza gazetka wpadła mi w łapki, bo kupiła ją siostra. (...) Stwierdzam, że jest sOOper. Sama niestety nie za bardzo znam się na kompach (...) potrafię napisać list w Wordzie. (...) Kończąc moje przechwalki (nie chcę nikogo wpędzać w kompleksy), powiem jeszcze coś. Wiecie jaki dział mi się najbardziej podoba? Podpowiem... ten, w którym chciałabym ujrzeć pocięty przez Was mój list. PS. Jak to dobrze, że oprócz normalnych ludzi są jeszcze ci mniej normalni. Jedi i Smuggler tylko nie pytajcie "o kogo jej chodzi???". (...) A dla Smugglera :-* ode mnie.***

**Goja**

Nie musimy pytać "o kogo chodzi". Przecież to oczywiste: o Peter Pana i naczelnego.

## Sugestie i pytania

***(...) Ogólnie pismo jest OK. Ale brakuje w nim czegoś. (...) Dalibyście jakiś odjazdowy plan lekcji lub kalendarz.***

Plan był bodaj w 09/98, kalendarz w Plakatach. Ale naturalnie i w CDA coś w tym stylu kiedyś na pewno się pojawi.

***Coś mi tu paskudnie śmierdzi. ASUS AGP-V3400 TNT dostała miano najlepszej karty. Za tę cenę? (600 zł?!). Viper kosztuje ok. 950 zł a jest gorsza?! Co to ma znaczyć?***

Może to, że nie zawsze to, co droższe jest tym samym lepsze? Po to właśnie macie testy sprzętu, by nie kupować hardware w ciemno!

***Ta prenumerata to coś wspaniałego (...) pismo dostarczają mi do domu i kosztuje jedna sztuka tylko 10 zł! To o 5 zł mniej! Jaki w tym interes?***

Taki, że mamy Twoją kasę i możemy ją sensownie zainwestować, zamiast brać np. kredyt w banku.

***Kiedy wyjdzie Voodoo 3? I czego można się spodziewać?***

**Mike z Gniezna**

Już niedługo. Spodziewać się możesz sporej ceny i jeszcze większych możliwości tej karty. A mówi się już nawet co nieco o Voodoo 4...

## To mnie wkurza

***Czytając AR wkurzam się, gdy wy, ludzie z redakcji, mówicie o sobie, że macie paskudne gęby, że zdechła krowa jest od Was piękniejsza. Rozumiem, że nie chcecie robić z siebie gwiazd, ale nie róbcie z siebie debili.***

My ich z siebie nie robimy. My staramy się to bezskutecznie ukryć.

***Niejednokrotnie czytałem Wasze odpowiedzi na listy i nie są one na miarę świrów i idiotów.***

No cóż, do doskonałości nam jeszcze daleko, ale robimy co możemy, by ją osiągnąć.

***Macie geniusza w redakcji. Na takie miano zasługuje osoba, która wpadła na pomysł stworzenia PLAKATÓW (...) Kiedy będzie następny numer?***

**Showlow z Sandomierza**

Na pewno w tym roku.

## Straszny list?

***(...) Ten list będzie straszny. Jedi wyłaź spod łóżka i wyciągnij przemytnika z kubła na śmieci (...) Powinniście choć raz do roku dawać na CD grę, którą chcieliby czytelnicy. Wybrano by ją przez głosowanie.***

Idea jest w porządku, ale nie wiem, jak będzie z jej realizacją, bo jak wszyscy np. zagłosują na Q3, to potem będzie krzyk, że czytelnicy wybrali, a myśmy się wypieli i nie zamieścili?

***Czy nie zauważyliście, że Lord Yabol pisze recenzje, jakby się raczył drugą częścią swej żywy?***

To bezpodstawne pomówienia, pisaliśmy już, że Yabol od dwóch lat jest nie tylko abstynentem (totalnym), ale i wegetarianinem!

***Jakiej płci są Jaspin, Anakha, Ogre?***

Jaspin - żeńska, Anakha - męska, Ogre... huh, powiedzmy, że pośrodku, ze wskazaniem na mężczyznę? Prawdę mówiąc, woleliśmy tego nie weryfikować.

***Jak 10-latek może być poważnie traktowany, jeżeli chce aby CDA dawało wszystkie możliwe gry w pełnych wersjach i kosztowało 10 zł.***

"Poważne traktowanie" rozumiemy w ten sposób, że odpowiadamy mu równie debilnie jak na każdy inny list.

***Chcę się skontaktować z Ugly Joe w celach kolekcjonerskich, mam te same nawyki.***

O przepraszamy, AR to nie jest skrzynka kontaktowa dla zboczeńców. ;))))

***Nie przejmujcie się tym, co napisałem (a przynajmniej nie za bardzo). I tak jesteście wspaniali.***

**Sum z Walecznych Kielc**

Gdybyśmy się czymkolwiek przejmowali, nie pracowalibyśmy w CDA.

## Podpowiedzi i pytania

***1. W numerze 11/98 piszecie, że w NFS 3 bez VooDoo 2 nie jest możliwe oglądanie kokpitu. U kumpla, który ma VooDoo 2 też kokpity nie chcą chodzić. Przyczyną tego jest włączona opcja Wide Screen w menu Graphic. Po wyłączeniu tej opcji kokpity ukazują się, ale gra chodzi dużo, dużo wolniej...***

***2. Na Cover-CD 1/99 zamieściliście demko Test Drive Off-Road 2. W demku możliwy do wyboru jest tylko Hummer, jednak jeśli ktoś chce pojeździć Jeepem lub Dodgem, to wystarczy tylko zmienić nazwy plików z właściwościami samochodów w katalogu Common\CarData. Przykład: zmieniamy Hum.dat na Dod.dat, a Dod.dat na Hum.dat. Teraz wystarczy odpalić demko i już...***

Thx!

***A teraz sugestie: czy moglibyście zamieszczać adres internetowy danego producenta dema w menu na CD-ku?***

Moglibyśmy. Ale adres jest przecież zawsze w dokumentacji, łatwiej startąd go przekopiować, niż przepisywać z ekranu, prawda?

***Jeśli znajdzie się miejsce na CD-ku, to wrzućcie jakieś strony WWW.***

Jasne, gdy tylko będzie na to miejsce.

***Gdy opisujecie jakąś gierkę, to opiszcie po trochu jej menusy, tzn. ich przejrzystość, szatę graficzną itp.***

Dość często tak robimy.

***W związku z powiększeniem objętości CDA dajcie (jeśli to możliwe) więcej "Na luzie".***

**Jacek ze Szczecina**

...się zobaczy. Nie jest tak prosto skompletować dużo zabawnych tekstów co miesiąc.

## Duet na prezydentów!

***Czemu Wy (Smuggler i Jedi) robicie z siebie*** [i tu dwa dość ciekawe epitety - redakcja]. ***Uważam, że możecie kandydować na prezydentów*** [i tu nazwy dwóch państw, które pominiemy w trosce o nie wywoływanie skandalu dyplomatycznego}. ***Wtedy w Polsce byłby dobrobyt.***

Nie wiemy, czy w Polsce byłby dobrobyt - ale nasza emigracja do wskazanych krajów spowodowałaby niewątpliwy wzrost średniego poziomu inteligencji, tak w Polsce, jak i tych państwach. ;)

## Nie tylko piersi!

***Jestem dziewczyną! Mam 16 lat i $ miesięcy. Dziw??? Panienki też czytają CDA. Czy to źle, powinniście się cieszyć panowie (...) Piszę bo wkurza mnie jedna rzecz: LARA. Gość nie zwróciłby na to uwagi ale klientka - tak. Mianowicie producenci przesadzili z jej*** [tu powiedzmy, że chodzi o biust, choć czytelniczka wyraziła się dosadniej]. ***Co to, druga Pamela? Gdy coś robi, np. wskakuje na coś, to stęka ale nie jakby była zmęczona, tylko jakby miała chęć na... Nie skończę. To samo w SIN. Mój brat kupił tę gierkę ze względu na jej piersi.***

Chi chi, gra ma piersi? Spox, wiemy o co chodzi. :)

***Nie jestem zazdrosna, ponieważ nie jestem deską*** [jest szansa na zdjęcie? - red.] - ***wprost przeciwnie. Niczego mi nie brakuje. Jest to jednak przesada. Czy wy, chłopcy, widzicie w dziewczynach tylko to? One też mają mózg i różne cechy, których wy nie posiadacie.***

I za to właśnie - tj. naturalnie mowa o mózgu - Was kochamy!!!

***Ale już mniejsza o to. Wiecie, komputer to świetny wynalazek. Dzięki niemu jestem z cudownym gościem. Bosko jest razem grać w Starcrafta. (...) Ps. I buzi takie porządne... hmm... dla Smugglera i mr Jedi i coś jeszcze... a co, to pomyślcie.***

**Elwirka**

Po dłuższym namyśle musiałem wziąć zimny prysznic, bo wyobraźnię to mam bogatą. :) I apel do chłopaków i facetów - dziewczyny to wbrew pozorom ;) nie tylko piersi, zaś nawet najwspanialszy biust Lary nie zastąpi przecież tego, co jest w real-life... Oderwijcie wzrok od monitorów, rozejrzyjcie się!

## Dlaczego?

***(...) Nie wiecie może, dlaczego patrząc przez szybkę kiosku CDA wydaje się takie duże, a kiedy się zacznie czytać, to staje się małe i krótkie?***

**Commander Floater**

Raz, że to co nieosiągalne, zawsze jest (przynajmniej na pozór) większe, lepsze i wspanialsze. Dwa - widać szybko czytasz. Popatrz zresztą np. na firmę Billa Gatesa - wielka, potężna... a jak się bliżej przyjrzeć - nie dość, że MICRO, to jeszcze SOFT. :)

## Robi się namiętniej...

***Przyznaję się już na samym początku: mam na imię Karolina i skończone 18 lat. (...) Nie kupuję Waszego pisma (robią to dwaj moi młodsi bracia) i nie czytam go od deski do deski. Zaglądam tylko na Action Redaction (...) Pozostałą część gazety kartkuję jak pisma kobiece (wybaczcie porównanie - to był nietakt z mojej strony). Chcę tylko powiedzieć, że Wasze poczucie humoru bardzo mi odpowiada. (...) Gram tylko w Settlers 3 i Sapera (...) nie mam czasu na siedzenie godzinami przed monitorem (a ostatnio i chęci - dostałam kosza od chłopaka, który nawet nie wie, co to jest Windows'95 (...)). Kiedy przeczytałam list Loraka, stwierdziłam że od dzisiaj będę biegać i kupować dla mojego brata CDA. Może poznam przy okazji kogoś? Choć z doświadczenia wiem, że dziewczyny "które nie są odporne na komputer" (...), nie mają wielkiego powodzenia. Serio! (...) Jeszcze raz gorąco pozdrawiam i całuję (mocno, gorąco i namiętnie) Was obu. PS. Czy któryś z Was zatańczyłby ze mną rumbę?***

**Karolina**

Ufff, znowu zrobiło się nam trochę gorąco. Karolino - nos do góry, fajnych chłopaków z komputerami nie brakuje, a dla nich dziewczyna, która lubi komputer - to skarb do kwadratu (wiemy co mówimy!!!). I czemu niby girlsy lubiące komputer nie miałyby mieć powodzenia? Może u dresiarzy, żelowców i disco-polowców itp. ferajny; ale w sumie to chyba nawet dobrze, nie? Co do rumby - z chęcią, ale pod warunkiem, że najpierw założysz o co najmniej dwa numery za duże buty ortopedyczne. Po co? Raz, żeby ochronić swe stopy przed naszymi. Dwa - abyś zbytnio nie odstawała od reprezentowanego przez nas poziomu tańca. :)

## Laro-fani & fanki

***(...) Wkurzyła mnie recenzja Tresspasera (...) robiliście wywiad z jakąś babą, która mówiła że Lara to "silikonowa panienka ze szpanerskimi pistolecikami" (...) Nie powinniście drukować słów pokazujących w ten sposób Larę (...) ponieważ jej fani byliby cholernie wkurzeni.***

**K.D.**

To akurat pisała dziewczyna, ale oburzyło się też paru fanów. Ludzie, my nie możemy brać odpowiedzialności za to, co jedna bohaterka gry mówi o drugiej. :))) Widocznie pani z Trespassera miała kompleks niższości w stosunku do LC. Inna rzecz, że akurat w tym cytacie nie ma ani ziarnka nieprawdy - Lara JEST z silikonu (jeśli nawet nie cała, to jej co istotniejsze fragmenty). Ps. Co się dzieje, każda (niemal) dziewczyna w PS-ach swego listu obiecuje nam strasznie miłe rzeczy. Czyżby tak pociągali Was, miłe panie, faceci zdecydowanie odbiegający od normy?! W takim razie od dziś świrujemy na całego!

## I jeszcze jedna girl!

***(...) Wasz spis treści jest wprost okropny, czy wy w ogóle posiadacie poczucie estetyki?***

Naturalnie. Tyle, że nieco specyficzne. Spis treści jest właśnie na to dowodem. :)

***(...) Dlaczego nie zamieszczanie recenzji filmów (...)***

Kiedyś zamieszczaliśmy, ale czytelnicy zażądali, by je wywalić (vide poprzednia ankieta) i stało się wedle ich woli.

***Dlaczego wstydzicie się pokazać swe twarze?***

Bo wiemy jak wyglądają. A co gorsza, wiemy jak działają na nieświadomych zagrożenia ludzi...

***Czy Mr Jedi jest naprawdę fanem Star Wars?***

Z takim nosem... eee... z taką xywką? On ma świra na tym punkcie.

***Strasznie mi się podobają Wasze obleśne komentarze.***

**Hasti**

## Kablarz - replika

***Piszę w sprawie mego listu w AR 2/99 i (...) kontry w wykonaniu niejakiego P.K. (...) W przeciwieństwie do P.K. nie wstydzę się swego nazwiska. (...) Po pierwsze nie broń "kolegi Bartosza", gdyby w/w "kolega" miał do mnie jakieś pretensje, niech pisze - zna mój adres (...) Po czwarte nie mam ochoty być mieszanym z błotem przez kogoś, kto w moim przekonaniu nie ma do tego prawa (...) ale ponieważ jestem kablem, świnią i świrem - a ja uważam Cię za złodzieja*** [kupno/sprzedaż pirackiego softu - redakcja], ***to chyba jesteśmy kwita. Po piąte zawsze wierzyłem w uczciwość ludzi ale zaczyna mi to wychodzić bokiem - nie dość, że nabito mnie w butelkę, to jeszcze pojawiłeś się Ty - samozwańczy adwokat Bartka. Czego Ty człowieku szukasz? Rozgłosu? Organizujesz samopomoc piracką? (...) Jeśli idzie o obniżenie oryginalnych cen gier do poziomu piratów, to odnoszę wrażenie, że wszyscy w Twoim otoczeniu - poza Tobą - czują się dobrze. (...) Nie można także zapomnieć o mentalności typowego pirata - taki osobnik wybierze piracką wersję nawet gdyby mógł kupić oryginał o 5 zł drożej (cooo taaam, nieee opłaaaaci sieee). Oprócz tego pirat chcąc się zrelaksować spojrzy na półkę, a tam: "dwieście CD-Romów stało, pudełek ruskich ciągną się szeregi, prosto, długo, daleko, jako morza brzegi". I wyjmuje On jedno pudełko, a po kilku minutach: "cóż to za kit?!", następna gra! Taki schemat mentalności tłumaczy Twe zakupy - 6 CD miesięcznie - ja nie miałbym bladego pojęcia co zrobić z 6 grami naraz. Jeszcze jedna sprawa. Nie wyglądasz na specjalnie dorosłego ale wiek dziś o niczym nie świadczy, może już pracujesz. Pomyśl co by było, gdyby Twój szef powiedział Ci pewnego dnia, że zmniejsza Twą płacę do 1/3, bo tak mu wyjdzie taniej (...) Ostatnia sprawa - co do tego kabla, świni, palanta. Użycie przez Ciebie tych określeń świadczy tylko i wyłącznie o Twym ogólnym poziomie (niespecjalnie wysokim zresztą). A z tego, że wydrukowano mój "donos" (...) i zdemaskowano oszusta (...) jestem dumny. Prawdę mówiąc byłem większą świnią niż myślisz - wymieniłem dokładne namiary tego faceta*** [co zostało przez nas lekko ocenzurowane, w nadziei, że pirat się poprawi. Ale ponieważ tego nie zrobił... zrobimy to, co kiedyś obiecaliśmy! Nie ma litości dla kanciarzy!] .

**Krzysztof Krzyżanowski, Miechów**

Jak zawsze mocno skróciliśmy list (pełen bardzo smakowitych, ale kulturalnych wycieczek osobistych i nie tylko). Tym niemniej w pełni popieramy stanowisko Krzysztofa (adres znany redakcji).

## Chaotyczne odpowiedzi 2

***Kochani Idioci! (...) Może wyjaśnię parę spraw z mego poprzedniego listu. (...) Pisząc o chaotycznych wypowiedziach miałam na myśli, że dajcie za dużo znaczków typu :) i co chwilę wtrącacie swoje odpowiedzi.***

Aha. Liczbę "mordek" czyli :) itp. postaramy się ograniczyć (to już powinno być widoczne w tym AR). Natomiast wtrącanie swoich odpowiedzi co parę zdań listu czytelnika jest po to, by - po zakończeniu jego czytania - odbiorcy AR nie musieli się zastanawiać "zaraz, zaraz... a jak brzmiało to pytanie, na które oni teraz odpowiadają?".

***Mnie nie obchodzi od ilu lat jest gra (...) i nie jestem "grzeczną dziewczynką". Uwielbiam krwiste rozrywki.***

Aaaaa... No, ograniczenia wiekowe powinny Cię jednak trochę interesować, byś potem nie żałowała, że połakomiłaś się na jakąś NAPRAWDĘ odrażającą grę. (Przypomnijmy, że nasza korespondentka ma 13 lat). A jeśli lubisz krwiste rozrywki - polecamy żonglowanie ostrymi siekierami. I ubaw spory, i krwi (po chwili) dużo, o uszach i rękach zabawnie walających się po podłodze nie wspominając... :)

***Co do recenzji*** [że za dużo - red.] ***miałam na myśli cały dział. Dajcie więcej tipsów, opisów itp.***

Nie mówimy "nie". Action tyje, więc i będzie więcej miejsca na wszystko.

***Zostańcie tacy jacy jesteście. Za to Was lubię, kocham, miłuję, szanuję, uwielbiam itp.***

**Magda K. z Chorzowa**

Sorry jeszcze tylko za literówkę w nazwisku w anonsie w PD. Naturalnie my Cię też lubimy itp., choć naturalnie z uwagi na Twój wiek ograniczamy się wyłącznie do miłowania braterskiego.

## Uśmiech na zakończenie

***(...) Wydrukujcie mój list, a będę sławniejszy od mego kumpla, który... ma u Was prenumeratę.***

Che, che.

***Sorry za niestaranne pismo, ale mi się ręka scentrowała.***

**Tomek z Wołczyna**

Jak nikt nie będzie Cię widział, to ją sobie skalibruj, np. na plakacie z Larą. Miłych wrażeń!

***(Napis na kopercie) Koperta jest trochę pogięta i brudna, ale to listonosz wypaćkał.***

**Tomasz Spólnik, Jarosław**

Chcieliśmy to skomentować, ale w drukarni wycięli naszą odpowiedź.

***Czytelnikom odpowiadali***

***Smuggler & Mr Jedi***
***Czyli agenci nr 0,07 i 15/16.***

# Tipsy

**Więcej tipsów znajdziecie w katalogu BONUS 2 na CD. Tamże trainery, edytory, save'y gier oraz ogromna ilość tipsów do Baldur's Gate.**

## Army Men 2

W czasie gry naciśnij \ i wpisz: !when all else fails... (z trzema kropkami na końcu!). To aktywizuje cheat mode. Teraz wpisuj:

**!a better tomorrow** - Vulcan Gun
**!armageddon** - Armageddon
**!doctor doctor** - uzdrowienie
**!acme discs** - miny
**!beautiful nikita** - Sniper Gun
**!cliche ending** - koniec Phoenixa
**!fourth of july** - M80
**!gnomish inventions** - ładunki wybuchowe
**!geronimo!** - uderzenie z powietrza (air strike)
**!i give up** - przegrywasz...
**!jumpjets** - latamy!
**!i have a rock** - granaty
**!ninja arts** - niewidzialność
**!paper dolls** - spadochroniarze
**!pooper scooper** - wykrywacz min
**!rubber cement** - apteczka
**!santini** - God Mode
**!spidey senses tingling** - widzisz całą mapę
**!veni vidi vinci** - restart
**!patton's speach** - żołnierze lepiej walczą
**!fond memories** - ???
**!night of the walking dead** - przeciwnicy zmieniają się w zombie
**!suicide kings** - zabijasz sierżanta
**!ninja arts** - sierżant jest jak ninja...
**!god of gamblers** - losowo wybrany powerup
**!techno** - ???
**!rubber cement** - ???
**!paper dolls** - spadochroniarze
**!watchtower in the sky** - zwiad lotniczy
**!geronimo!** - 12 air strikes

## Beavis & Butthead Do-U

Wpisz: **gosanta**, podczas gry. Teraz naciśnij F2 - pojawi się menu z cheatami.

## Blackstone Chronicles

Wystartuj grę z wpisanym w linię komend słowem: POWERBALL. Teraz w czasie gry naciśnij Backspace i naciśnij klawisz:

**E** - następny level
**F** - koordynaty
**G** - Godmode
**S** - powoooliii
**W** - skok do nowego levelu

## Flight Unlimited 2

W czasie gry naciśnij Shift + Alt + A - a zobaczysz ciekawe rzeczy (ułatwienie misji)

## Grand Theft Auto - London 1969

**6661970** = nieskończone życie
**tourettes** = j/w - ale naciśnij *, a dostaniesz broń
**flashmotor** = wszystkie levele
**super well** = j/w
**travelcard** = j/w + broń!
**averyrichman** = 999999999 points.
**uaintnuffin** = j/w + broń, naciśnij *, a otrzymasz wszystkie znajdźki
**rommel** = debug mode

## Heroes of Might & Magic 3

W czasie gry naciśnij TAB i wpisz kody:

**nwconlyamodel** - wszystkie budowle w obrębie zamku
**nwcsirrobin** - cóż, dostajemy po krzyżu
**nwctrojanrabbit** - wygrywamy!
**nwcavertingoureyes** - dostajesz 35 archaniołów
**nwcantioch** - ballista, tent i amunicja
**nwcigotbetter** - skok o jeden level doświadczenia dla bohatera
**nwccastleanthrax** - bohater ma większe szczęście
**nwccoconuts** - nieskończona ilość pkt. ruchu
**nwcmuchrejoicing** - maksymalne morale
**nwcalreadygotone** - widzisz ciekawe rzeczy na mapie
**nwcgeneraldirection** - widzisz całą mapę
**nwcshrubbery** - teraz nie ma problemów z surowcami
**nwctim** - cała magia i 999 pkt. spell points
**nwcfleshwound** - masz Death Knights
**nwcphisherprice** - jaśniejsze kolory

## Kingpin (DEMO)

Wystartuj grę z +**developer** 1 w linii komend. Teraz naciśnij klawisz:~ by wejść do konsoli i wpisz:

**GOD** - God mode on/off
**NOCLIP** - przechodzenie przez ściany on/off
**MAP (nazwa)** - skok do dostępnej w demie mapy: (bar_sr, bike, pawn_sr, sewer, sr1, sr2, and sr3)
**GIVE ALL** - masz wszystko... poza kasą
**BULLETS ###** - daje ### naboi
**SHELLS ###** - daje ### of pocisków
**GAS ###** - daje ### gazu
**CROWBAR** - lom
**PISTOL** - pistolet
**SHOTGUN** - shotgun
**FLAMETHROWER** - flamethrower
**CASH ###** - daje ### kasy
**KEY1-10** - daje klucze nr 1-10
**COIL** - daje „Coil"
**WATCH** - daje „Watch"
**BATTERY** - daje baterie

## Rival Realms

Enter, wpisz kod, jeszcze raz Enter,

**see all** - pokazuje całą mapę
**hide all** - pokazuje tylko te mapy, które przeszedłeś
**give me gold** - 1000 kasy
**give me wood** - 500 drzewa
**give me food** - 100 jedzenia
**make me invincible** - wszystkie Twe jednostki są nietykalne
**make me vulnerable** - anuluje poprzedni cheat
**level <n>** - kończysz misję i skaczesz na level nr...
**star me up** - wzrost doświadczenia dla wybranej jednostki
**upgrade me** - wszystkie upgrade dla danej jednostki
**heal me** - uzdrowienie jednostki
**make me victorious** - kończysz (zwycięsko) level
**name: <###>** - Zmieniasz nazwę danej jednostki na: <###>

## Redline

W czasie gry naciśnij naraz klawisze: G, O, D. Teraz wpisz cheaty:

**IMMORTAL** - God mode on
**MORTAL** - God mode off
**CAMERA** - kamera w TPP
**ALLAMMO** - broń i amunicja
**TARGETS** - namierzanie celów (w trybie on-foot)
**DMDAMAGE** - zadajesz 2x więcej uszkodzeń w on-foot
**RADAR** - radar w trybie on-foot
**CW** - wszystkie bronie samochodowe
**CA** - amunicja dla broni samochodowych
**STONEAGE** - hm, sam zobacz i bądź zdziwiony :)
**CAROFF** - ???
**CARFLIP** - ???
**CARREVERSE** - ???
**WHEELSOFF** - ???

## Requiem: Avenging Angels

Enter, wpisz tips, Enter

**cstime** - limit czasu?
**CS3DNOW!ON** - dla posiadaczy AMD z 3D Now!
**CS3DNOW!OFF** - wyłącza poprzedni
**cheatcsmilton** - aktywizuje cheaty
**csstigmata** - Medlab pass
**csitems** - Medlab pass
**csshroud** - pancerz i zdrowie na maxa
**cshealth** - zdrowie na maxa
**csrosary** - znajdźki
**csammo** - amunicja
**csguns** - broń
**csyhwh** - God mode
**csessence** - nieskończona „essense"
**cshalt** - zatrzymuje czas
**cswire** - ???
**csvanish** - i po wrogach!
**cshost** - brak grawitacji
**csportal** - drogi prowadzące do drzwi lśnią na żółto

Więcej - na CD!

## Settlers 3

Podczas gry wciśnij F12 - dodatkowy czas na rozbudowę.

## Sports Car GT

Wpisz: isi-cheeseman w głównym menu, by zaktywizować cheaty. Teraz wpisz:

**isi-plague** - GT3 League
**isi tbone** - wszystkie trasy i pojazdy
**isi-aardvark** - creditsy
**isi-corsica** - podkręca możliwości pojazdów
**isi-delicate** - „KittyCat" mode

## Super Off-Road

W trybie wyboru pojazdów zrób (kursorami): lewo, prawo, góra - dostaniesz monster truck!

## TNN Outdoors Pro Hunter

Naciśnij ~ podczas gry i wpisz:

**DEER** - pojawi się porządny jeleń...
**TOM** - indyk

## TOCA 2

Wpisz się jako (imię gracza):

**TOPDOWN** - usłyszysz głos mówiący „Cheat Mode Enabled" i widzisz grę w podobnym ujęciu jak w GTA
**HANGOVER** - hm, wszystko wygląda dość dziwnie...
**DOUBLE** - wszystkie tracki
**CARTASTIC** - wszystkie pojazdy
**OUCH** - Battle Mode
**RUBBER** - ciekawe efekty przy kolizjach
**MOVIE** - a tu śmiesznie efekty przy kraksach
**HIGHJUMP** - niska grawitacja
**HANGOVER** - dziwny horyzont...
**SKINNY** - ciekawe ujęcie kamery
**SKATES** - lepsza prędkość, hamulce i nie tylko...
**GIRDLE** - ???
**TIMEOUT** - dostęp do wszystkich Championship Distances
**REPEL** - ???

## Warzone 2100

Kody działają wyłącznie z grą o wersji 1.01 i wyżej.

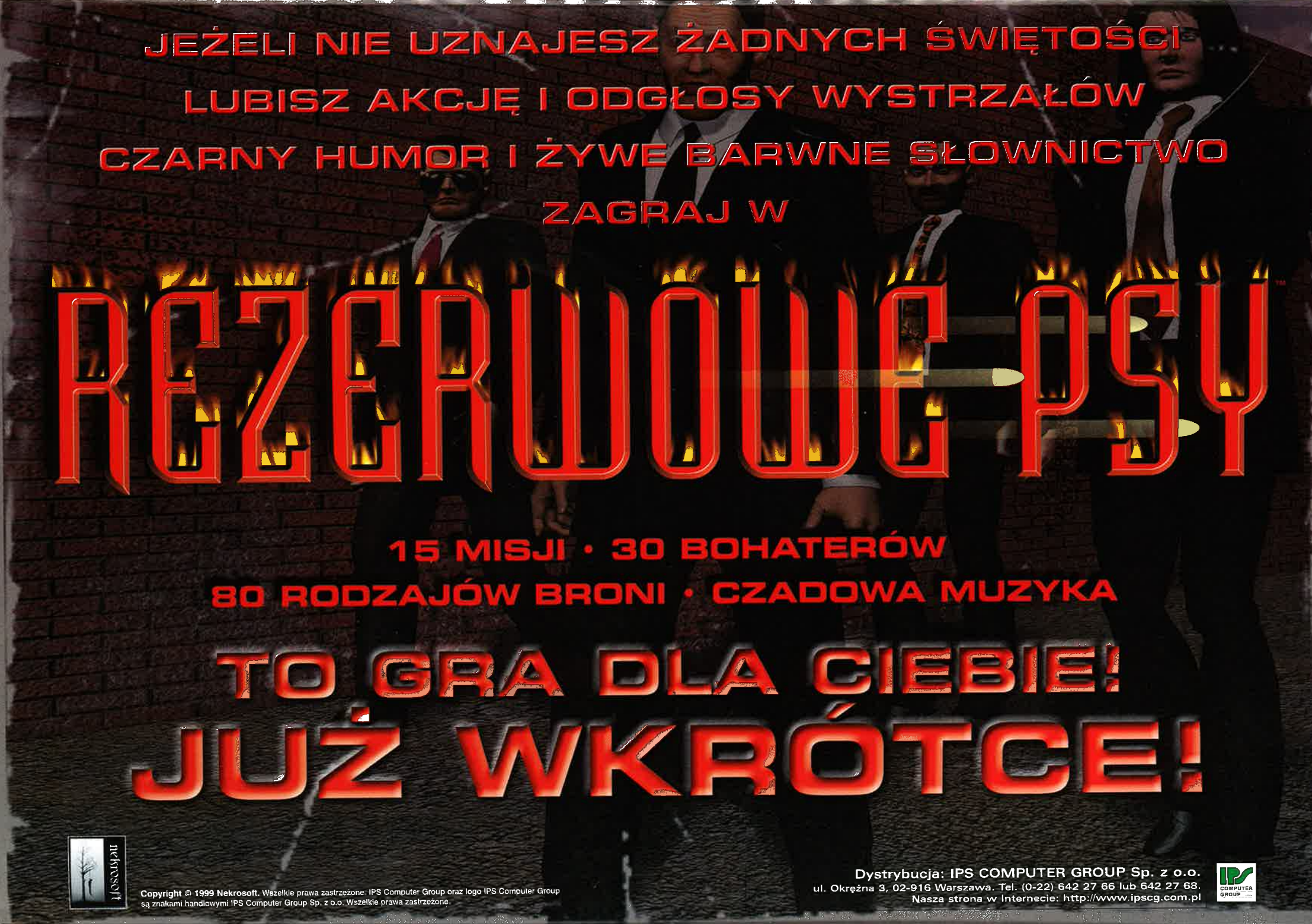
Naciśnij T, wpisz kod, naciśnij Enter

**time toggle** - zatrzymuje licznik czasu podczas misji
**get off my land** - wykańcza wszystkich *wrogów na mapie*
**show me the power** - dodaje 1000 jednostek energii
**hallo mein schatz** - skok do następnej misji
**work harder** - masz zakończone wszystkie aktualnie prowadzone badania (research)
**double up** - każda Twa jednostka jest 2x odporniejsza
**timedemo** - ilość fps
**kill selected** - wykańcza zaznaczoną jednostkę

## X-Wing Alliance

Wpisz IMACHEATER by zaktywizować cheaty. Teraz wpisz:

**EWOKSRULE** - nietykalność
**MASTERYODA** - full amunicji
**KILLMENOW** - przegrywasz level
**THETASTEOFVICTORY** - wygrywasz level
**HYPERMETO##** - skok na level nr ##


JEŻELI NIE UZNAJESZ ŻADNYCH ŚWIĘTOŚCI
LUBISZ AKCJĘ I ODGŁOSY WYSTRZAŁÓW
CZARNY HUMOR I ŻYWE BARWNE SŁOWNICTWO
ZAGRAJ W
REZERWOWE PSY
15 MISJI • 30 BOHATERÓW
80 RODZAJÓW BRONI • CZADOWA MUZYKA
TO GRA DLA CIEBIE!
JUŻ WKRÓTCE!
nekrosoft
Copyright © 1999 Nekrosoft. Wszelkie prawa zastrzeżone. IPS Computer Group oraz logo IPS Computer Group są znakami handlowymi IPS Computer Group Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Dystrybucja: IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.
ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68.
Nasza strona w Internecie: http://www.ipscg.com.pl
IPS COMPUTER GROUP

# KONTYNUACJA WSPANIAŁEJ GRY, KTÓRA PODBIŁA SERCA POLSKICH GRACZY.

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

# Opowieści z Wybrzeża Mieczy

## Najlepsza* gra komputerowa wydana w Polsce.

**OPINIE GRACZY O GRZE BALDUR'S GATE:**

Gra - MIÓD, tłumaczenie bardzo dobre, głosy postaci również, grafika cudo. Głos Fronczewskiego nawet fajnie pasuje do klimatów, inne głosy też są super, tutaj CD Projekt faktycznie wykonał kawał dobrej roboty, tłumaczeniu także nie można nic zarzucić, jest po prostu fachowe, grałem dotychczas tylko około 4 godzin i żadnych błędów nie znalazłem, wszystko było OK. Ogólnie rzecz jest warta uwagi i szczerze wszystkim polecam. Sorry, że napisałem tak mało, ale spieszy mi się z powrotem do Faerunu.

*(opinia pochodzi z listy dyskusyjnej w sieci Internet)*

Gratuluję państwu za genialne spolszczenie najlepszej gry na świecie BALDUR'S GATE. Gra jest prześliczna, a głosy polskich aktorów nadają jej klimatu jakiego nigdy nie zauważyłem. Grafika jest piękna, muzyka także. Świat gry jest przepiękny. Gratuluję, bardzo dobrze się spisaliście, pokazaliście że jesteście profesjonalistami wydając BALDURS GATE. TAK TRZYMAĆ.

*(opinia z listu gracza do CD Projekt)*

**Nie zwlekaj - największa przygoda Twojego życia czeka na Ciebie!**

* 98,6% posiadaczy gry Baldur's Gate przyznało grze maksymalną ocenę 10/10; 99,5% posiadaczy gry Baldur's Gate oceniło polską wersję gry na 10/10.

**Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt**

**(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25**

wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie)

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt

| Kraków | Radom | Warszawa | Warszawa | Biuro handlowe Warszawa |
|---|---|---|---|---|
| ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17 | pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19 | ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18 | ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65 | ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51, 825 81 71 |

**Szukaj w sklepach: Auchan, CD Projekt, Empik, Media Markt, Office Centre, Vobis, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami.**
**Sprzedaż wysyłkowa na terenie całego kraju: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt (0-22) 672 89 09, 0-602 69 59 25, Wirtualny Świat (0-22) 673 68 04.**